

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
NINTENDO 64 GAME BOY COLOR NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
PÓSTER DOBLE GIGANTE POKéMON ORO Y PLATA Y MAJORA'S MASK
GUÍAS
The World is not Enough
Donkey Kong Country GBC
NOVEDADES
Banjo-Tooie, por fin en Nintendo 64
Nº 101 ABRIL
450 PTAS 2,70 €
POKéMON ORO Y PLATA
Preview a fondo, con todos los detalles
¡¡MÁS DE 200 TRUCOS PARA N64 Y GBC!!
¡¡REGALAMOS 500 JUEGOS DE N64 Y GBC!!



tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take tha	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears fot fears	407470
Can't help falling in love · UB40	407485
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Rddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Crazy · Jennifer López	407612
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407479
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy whe it rains · Garbage	407320
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407640
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 **TONOS** 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

SUMARIO Nº 101 | ABRIL 2001

REPORTAJES Y PREVIEWS

Game Boy Color es la protagonista de nuestra sección de futuro, con varios títulos de bastante calidad. El primero de la lista es un brillante Alone in the Dark, que hemos tenido oportunidad de probar. Aunque la estrella es desde luego Pokémon Oro y Plata: su versión en castellano se ha llevado la portada.

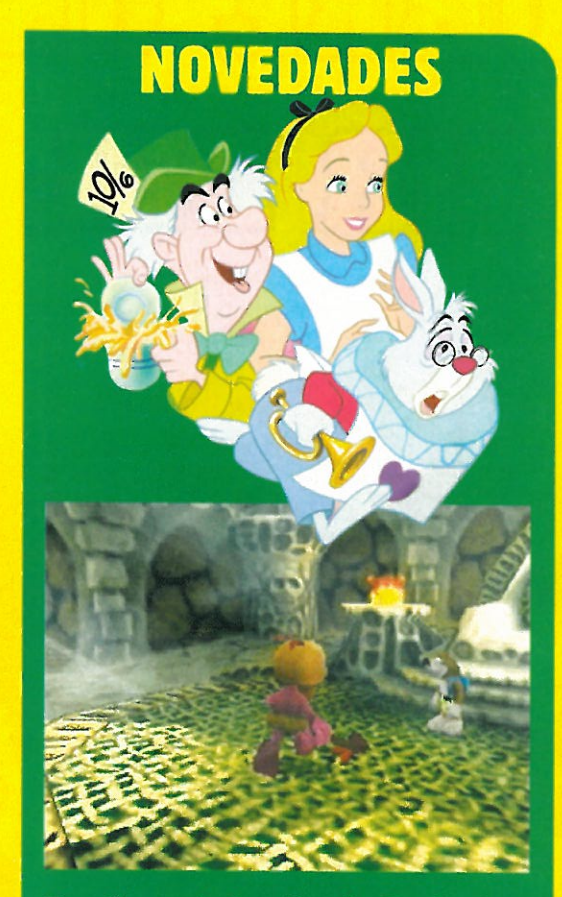
GUÍAS

Estrenamos dos nuevas guías para dos superventas de GBC y Nintendo 64. La primera es Donkey Kong Country, y viene con mapas y paso a paso de los primeros niveles. La segunda es 007 The world is not enough, y os ayudará a resolver el juego de Bond.

MEGA CONCURSO

Regalamos 500 juegos de Nintendo 64 y Game Boy Color.

NOVEDADES



Por fin ve la luz Banjo-Tooie, la segunda entrega del genial y divertidísimo B-K. Nintendo nos lo trae en castellano y nosotros le hemos hecho una review de toma pan y moja, con seis paginazas. Junto a él, buenas cosas de Game Boy, como el pinball de la Sirenita.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Ismael Rodríguez, Juan Carlos Herranz Torés, Sergio Llorente, Pedro Ample, José Mª Cobas, Bruno Nievas



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992


ARi Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por 

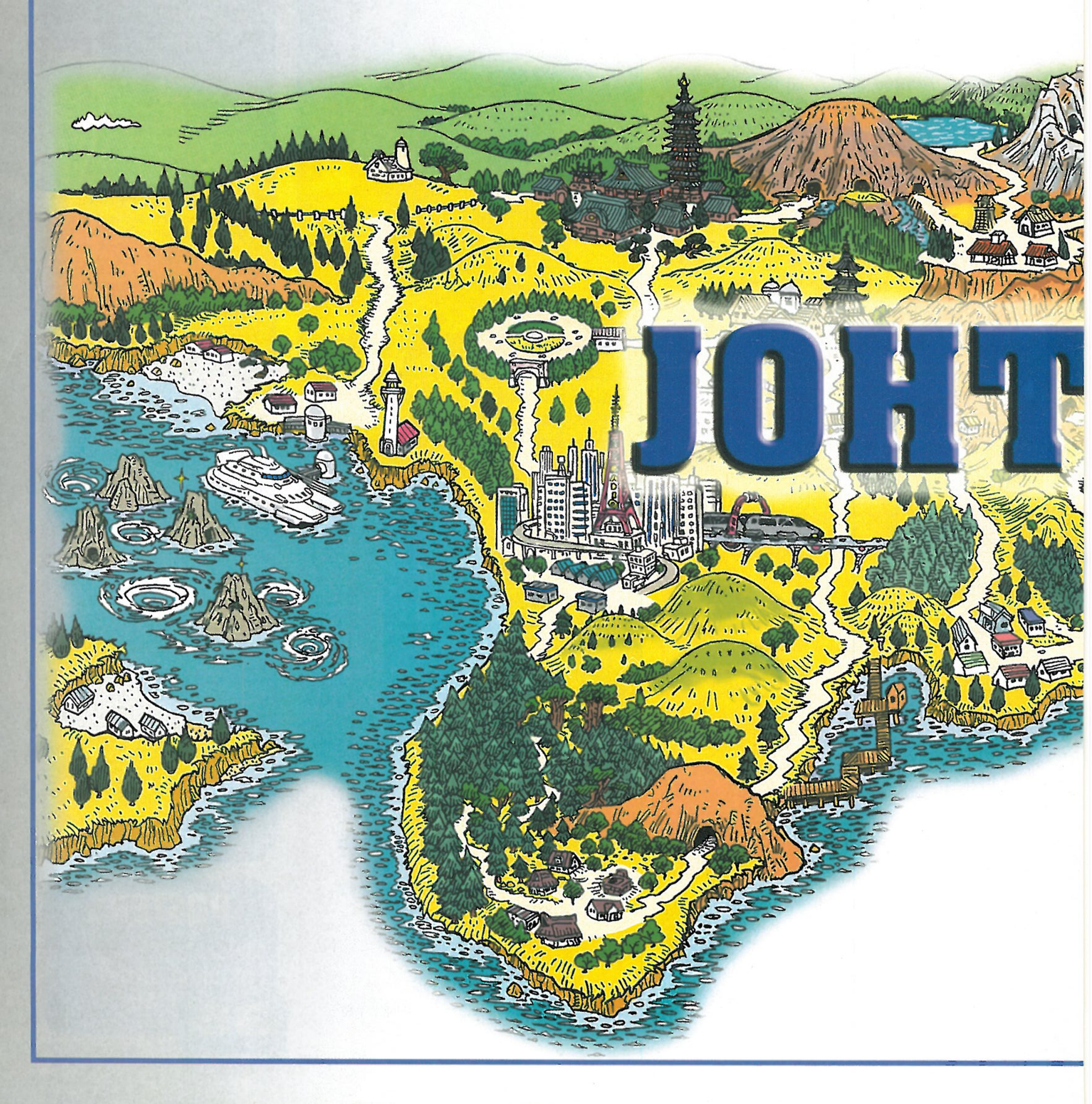
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

POSTERS

Majora's Mask y Pokémon Oro y Plata.

DESCUBRE UN NUEVO M
A PARTIR DEL 6 DE AB



UNDO

RIL

LUGIA

O



Muy pronto llegan

Pokémon™ Oro y Plata,

donde encontrarás

un nuevo mundo con

muchísimos nuevos

Pokémon para tu Game Boy.

Y llegan con una experiencia de

juego que no conoces:

el juego en tiempo real,

nuevas formas de capturar

los Pokémon y una PokéGear

con radio, teléfono y mapa.



pokemon.nintendo.es

3DO LANZARÁ EN JUNIO PORTAL RUNNER

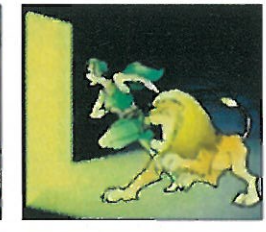
NOVEDAD

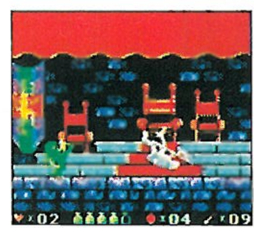
La chica de Army Men tendrá su propia aventura

Vikki Grim, la "babe" de Army Men, comienza su carrera en solitario como luchadora interestelar. Aunque a decir verdad ha sido Brigitte Blue, su archienemiga, la que le ha obligado a dejar a su adorado sargento en plena batalla. La Blue ha mandado a Vikki a un **extraño mundo del que sólo podrá salir encontrando los portales del tiempo.** Y para rematar, se ha quedado con la altura de un soldadito de plomo, o sea que se lo han puesto fácil...

En Portal Runner, Vikki tendrá que luchar con cientos de enemigos diferentes para alcanzar el final de los **43 niveles diseñados.** Durante nuestro primer contacto, hemos jugado en un nivel de dibujos animados y en un bosque místico, con dragones y magos, pero esperan muchas sorpresas a medida que penetréis en el juego. Vikki utilizará su **fuerza en el combate cuerpo-a-cuerpo** y la habilidad en el manejo de un superarco para deshacerse de los enemigos. Nos lo traerá **Virgin este veranito.**







Tan pronto lucharemos contra caballeros medievales...



...Como nos las veremos saltando entre cubiletes de dibujos animados.

PROEIN DICE NO A "INDY"

El cartucho de N64 no saldrá definitivamente a la venta

Malas noticias para los usuarios Nintendo 64. **Indiana Jones no saldrá a la venta en España.** Así nos lo ha confirmado **Proein,** la distribuidora de los juegos de **THQ** en España, que alude a problemas con el precio para dejarnos compuestos y sin Indiana. Lástima. El juego desde luego molaba, pero no sabemos si tanto como para gastarse más de 15.000 pesetas en él. Otro que peligra, y ya lo sentiríamos, es la aventura de **Scooby Doo** en N64, también de THQ. Pronto podremos contaros más.



¡¡MÁS GBC!!

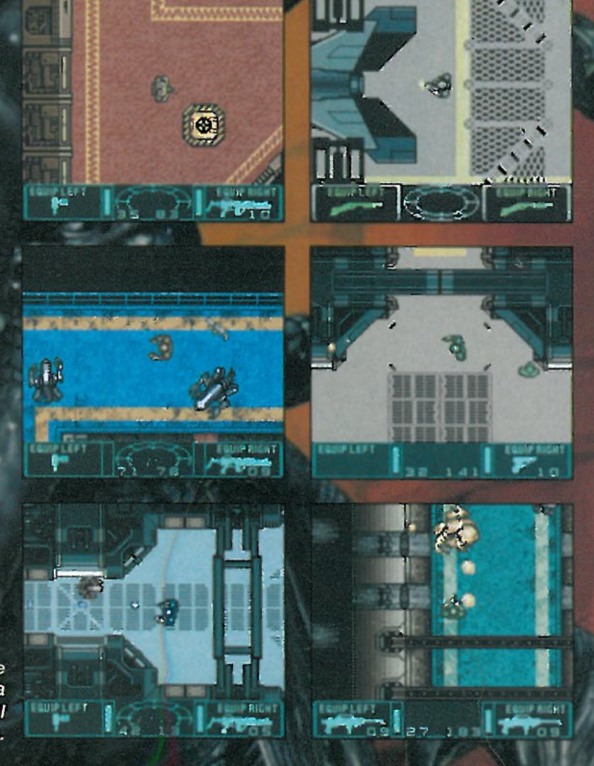
SÉ RIPLEY EN ALIENS:THANATOS ENCOUNTER

THQ y Argonaut te brindan una aventura de acción colosal

Camino de casa, de vuelta de una misión de entrenamiento, **un grupo de marines recibe una extraña señal de la nave de carga Thanatos.** La comunicación se corta y nuestros marines deciden "hacer una escala" en la nave para ver qué ha sucedido. Y lo que ha sucedido es... **Aliens: Thanatos Encounter, una batalla campal contra docenas de especies alienígenas** que intentarán hacer con nosotros lo mismo que haces tú con los bollos de chocolate: comértelos.

De modo que estamos en medio de una **asfixiante atmósfera metálica y, tirando de perspectiva superior,** que sabéis que siempre es más jugable, hay que aprovechar la potencia armamentística (12 tipos de misiles diferentes a nuestra disposición) para cascar a los bichos.

El equipo está formado por **5 marines, cuyo manejo podremos intercambiar durante el juego.** Y por si a la primera no te sientes identificado con los héroes, unas cuantas escenas cinemáticas te pondrán enseguida en situación. ¿Veremos imágenes de la película? Bueno, eso parecen anunciar nuestros amigos. En fin, ya falta poco. El juego lo traerá **Proein** este mismo **marzo o principios de abril.**



A la vista de las imágenes queda claro que el juego está a punto. Saltan a la vista la variedad de escenarios y la original perspectiva para seguir la acción.

LO MÁS SNOOPY

INFOGRAMES DARÁ VIDA "JUGABLE" A SNOOPY

Veremos Snoopy Tenis en junio para Game Boy Color

United Media ha concedido a Infogrames los derechos para crear los videojuegos de Peanuts. Así, Snoopy y la pandilla de Charlie Brown pronto darán sus primeros pasos en **Game Boy Color, Nintendo Gamecube y Game Boy Advance.** De hecho, el primer juego ya está planeado para este mismo junio. Su nombre, Snoopy Tenis, y el lanzamiento será para junio. El acuerdo entre Infogrames y United Media es exclusivo y garantizado para seis años.





¡¡NUEVO GBC!!

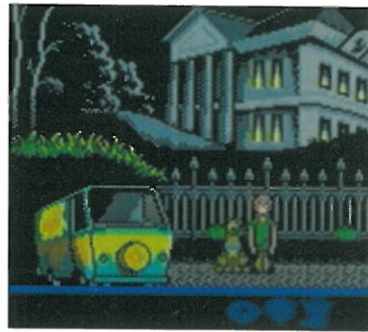
SCOOBY RESOLVERÁ EL "EXPEDIENTE X"

Scooby Doo y su "panda" descubren Game Boy Color

Scooby, Shaggy y la panda de la furgoneta misteriosa van a **resolver un inquietante misterio en GBC de la mano de una divertida videoaventura** que ultima **THQ.** El juego transcurrirá en una **mansión encantada** donde cada miembro del equipo, por separado y uniendo sus fuerzas y capacidad, deberá **explorar e investigar** para encontrar todas las pistas posibles sobre el fantasma ladrón que tiene aterrorizada a la ciudad.

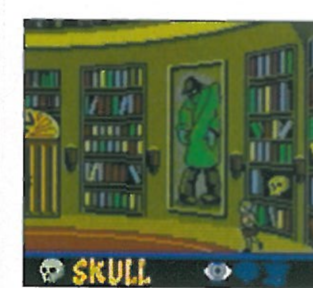
Jugaremos con un **sistema de iconos que nos permitirá interactuar con el entorno** y activar puertas, coger objetos, leer mensajes escritos por ejemplo en una pared o descifrar extraños símbolos. Gráficamente el diseño es impresionante. Los **personajes parecen recién sacados de la serie de dibujos animados** y el aspecto de la mansión es fabuloso, especialmente en el tema tratamiento del color, aunque los detalles también nos ha impresionado. **Proein ha prometido traerlo en abril.** Esperemos que no se retrase.





No digáis que este escenario no os recuerda a la serie de dibujos animados...





MÁS POWER RANGERS

THQ anuncia sus novedades para GBA

Los **nuevos capítulos televisivos** de los PR han comenzado en USA a principios de febrero en la cadena Fox Kids, y THQ no ha tardado ni un suspiro en hacernos llegar el anuncio de rápidas versiones. Dos para ser exactos. El nuevo nombre de la serie es **Power Rangers Time Force,** el mismo que los juegos de **Game Boy Color y Game Boy Advance** que ya se están preparando. Los tendremos, ambos, en **otoño.**

Otro éxito de la tele, **Scooby Doo, dará el salto a GBA** de la mano de **Scooby Doo and the Cyber-Chase,** título de la película que saldrá sólo para vídeo en Estados Unidos. Esperan misterio, puzzles y un temible virus informático alrededor del que girará la aventura. Para otoño.

El último anuncio es **CMX 2002 featuring Ricky Carmichael,** el juego de motocross definitivo para **Game Boy Advance.** Lo está desarrollando Tiertex y tomad nota de sus primeras características: **30 pilotos profesionales** de 250 y 125 cc, **20 circuitos reales, 5 motos totalmente configurables** con accesorios "de verdad", gráficos en alta resolución, 8 pilotos en pantalla simultáneamente... ¿Para cuándo? Nos soplan que para verano.



UBI CONTINÚA SU EXPANSIÓN INTERNACIONAL

La última adquisición es el potente editor alemán Blue Byte

Blue Byte es el sello de videojuegos más potente de Alemania, y acaba de ser adquirido por Ubi Soft, compañía que continúa reforzando su estructura interna con vistas a convertirse en una de las mayores editoras de videojuegos del mundo. A vosotros quizá no os suene mucho el nombre de Blue Byte, pero lo cierto es que en Alemania son unos auténticos superventas, especialmente en el tema de PC. En el año 2000 facturaron 9,5 millones de euros, y **esperan alcanzar los 16,5 millones en marzo del 2002.** Sus juegos más conocidos son **The Settlers** (que ya va por la cuarta entrega) y **Battle Isle;** ambos han roto todos los records, y la idea que tiene Ubi es convertirlos a formatos de consola, entre ellos Nintendo Gamecube. Aun no hay fechas definitivas, pero se habla de principios del 2002.

PLANES DE LANZAMIENTO

GAME BOY COLOR

- **Pocket Soccer** (Nintendo-marzo)
- **Mickey's Speedway USA** (Nintendo-marzo)
- **Aliens: Thanatos Encounter** (THQ-marzo)
- **Player Manager 2001** (THQ-marzo)
- **Hormigaz Racing** (EA-marzo)
- **Robin Hood** (EA-marzo)
- **Thundertanks** (3DO-marzo)
- **European SuperLeague** (Virgin-marzo)
- **Warriors of Might & Magic** (3DO-abril)
- **Pokémon Plata y Oro** (Nintendo-abril)
- **Indiana Jones** (THQ-abril)
- **Scooby Doo** (THQ-abril)
- **The Simpsons** (THQ-abril)
- **Doug's Big Game** (Ubi-abril)
- **Rocket Power** (THQ-mayo)
- **Xena** (Titus-mayo)
- **Hercules** (Titus-mayo)
- **Tiny Toons Dizzy's Quest** (Swing!-mayo)
- **Mat Hoffman BMX** (THQ-mayo)
- **La Máscara** (Cryo-mayo)
- **Roland Garros 2001** (Cryo-mayo)
- **Generación Zidane** (Cryo-mayo)
- **Dracula** (Cryo-junio)
- **Portal Runner** (3DO-junio)
- **Top Gun** (3DO-Titus)
- **Snoopy Tennis** (Infogrames-junio)
- **Colin McRae** (THQ-junio)
- **Pokémon Puzzle Challenge** (Nintendo-julio)

NINTENDO 64

- **Banjo-Tooie** (Nintendo-abril)
- **Scooby-Doo** (THQ-abril)
- **Rugrats in Paris** (THQ-abril)
- **Aydin Chronicles** (THQ-mayo)
- **Star Wars: Battle for Naboo** (THQ-mayo)
- **Excitebike 64** (Nintendo-junio)
- **Kirby 64** (Nintendo-julio)



ZELDA: MYSTICAL SEED OF POWER SIEMBRA JAPÓN DE FANS DE LINK

NINTENDO HA LANZADO LAS DOS ENTREGAS DEL NUEVO ZELDA SIMULTÁNEAMENTE. SI VIVIERAS EN JAPÓN, DESDE FINALES DE FEBRERO PODRÍAS TENER TU CARTUCHO

FICHA TÉCNICA

Compañía: Nintendo
Equipos: Flagship, Capcom, Nintendo
Fecha de lanzamiento:
- JAPÓN: ya disponible
- USA: en abril
- EUROPA: provisionalmente en julio



Link caerá prendado de los encantos de la bella bailarina Din.

No han sido tres, sino dos, pero tal como se anunció, están interconectados. Y además podremos empezar por cualquiera de ellos. Sí, hemos empezado disparados, pero es que el notición nos ha subido la tensión... y todavía no tenemos el juego para que nos la estabilice. Los nipones sí que pueden disfrutar de ellos, por un precio de **3.800 yens cada uno** (unas 5.500 pesetas). Lo primero que debéis saber: **utilizan el mismo engine y similares mecánicas de juego, pero hay enormes diferencias en el argumento, los objetivos y los ítems que utilizaremos.**

Para el mercado japonés, sus nombres son Chapter of Earth y Chapter of Time & Space, pero los americanos ya han dicho oficialmente que los cambiarán por **Oracle of Seasons (Earth) y Oracle of Ages (Time & Space).** Da igual por cual empecemos a jugar, pero sí debéis saber que en el segundo cartucho las cosas no serán iguales para todos. Esa es la clave de la "conexión" entre ambas entregas. Un sistema de passwords se encargará de que cada usuario disfrute prácticamente de su propia aventura. A medida que avancemos en el primer juego obtendremos ciertos passwords con los que estrenarnos en la siguiente parte.

Podremos combinar las dos aventuras, jugarlas por separado o dejar una de las dos de lado, pero sólo en el caso de que completéis ambas, descubriréis el verdadero significado del último Zelda.

En el capítulo terráqueo, las innovaciones jugables las encontraremos en un ítem llamado **Vara de las Estaciones.** Este objeto nos permitirá alterar las estaciones a nuestro gusto, pasar de primavera a invierno y helar un lago para acceder a una zona oculta, o a la inversa. Por su parte, en el capítulo espacio-temporal podremos hacer uso de un **arpa para viajar en el tiempo.** Con él pasaremos de una época a otra, incluso a una dimensión paralela.

Durante la aventura, os toparéis con **muchísimos personajes.** Unos proceden directamente de las entregas de N64, como la tribu Ura, los Gorons, o incluso Talon y Malon. Y otros son nuevos pero tendrán papeles tan importantes como el de Maple, una joven bruja que acudirá en nuestra ayuda cada vez que hagamos el conjuro adecuado.

Lo dicho, que esperamos verlo en julio. Que los nipones ya lo juegan, y que en USA están más que a punto.



Estas escenas estáticas nos pondrán los pelos como escarpias.

CHAPTER OF EARTH/ORACLE OF SEASONS

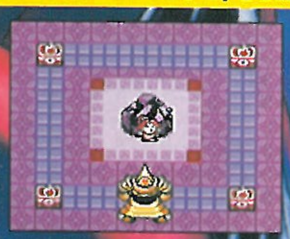
- La jugabilidad se centra en la lucha.
- Transcurre en la tierra de Hologram.
- Los objetivos son salvar a Din, una bella bailarina que forma parte de un grupo de artistas ambulantes, y localizar la Vara de las Estaciones.
- El general Gorgon se autoproclama malo de la película.
- Link podrá utilizar la Vara de las Estaciones, para modificar la climatología a su gusto en cualquier momento del juego.






CHAPTER OF TIME & SPACE/ORACLE OF AGES

- La jugabilidad se centra en la resolución de puzzles.
- Transcurre en la tierra de Lens.
- Los objetivos son rescatar a Nell, una singular cantante, y encontrar los 8 ítems mágicos que nos permitirán dar con la malvada Belan.
- El ítem clave es un arpa mágica. Su sonido nos permitirá saltar entre presente y pasado, e incluso entre dimensiones.







El engine está basado en las aventuras de Link's Awakening.


Los nuevos mundos que recorreremos prometen ser grandes y sorprendentes.

MIS ANIMALES PREFERIDOS



WEIWEI
También hemos visto su nombre como UiUi. Es un dinosaurio que nos ayudará a superar zonas acuáticas.

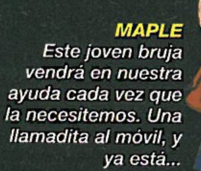
MUSHU
Este simpático oso de color azul nos trasladará de un sitio a otro en un pis-pas.

RICKY
Un canguro curioso, este Ricky, y de gran ayuda. Además de correr bastante, sus guantes serán un potente arma.

LAS CHICAS DE LINK



IMPA
Es la sacerdotisa del Oracle of Ages. Uno de los personajes principales de la trama del juego.



MAPLE
Este joven bruja vendrá en nuestra ayuda cada vez que la necesitemos. Una llamadita al móvil, y ya está...



BERON
Aun no lo tenemos muy claro, pero sabemos que es uno de los malos del Oracle of Ages.



DIN
La bella bailarina que ha robado el corazón de nuestro Link. En realidad oculta algo más...

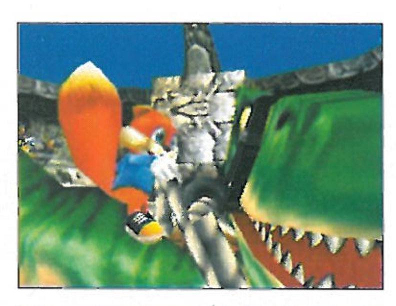


NELL
La singular cantante que Impa nos encarga localizar en el capítulo del Tiempo y el Espacio. ¿Veis ese arpa? Humm...

CONKER: HAY LÍO

Nintendo Europa no distribuirá el "polémico" juego de Rare

Conker´s Bad Fur Day acaba de salir en Estados Unidos. En la caja se anuncia visiblemente su recomendación para **mayores de 18 años.** El título de Rare es **duro,** y aunque su compleja historia está tratada con un **sentido del humor genial,** desde luego resulta más apropiado para un **público "adulto".**





Nintendo América se encarga de la distribución de este juego en USA, pero **su filial europea ha dicho que "nones"** y se ha desvinculado completamente del cartucho. Según hemos podido leer en unas declaraciones de Nintendo Europa, **la negativa a distribuirlo es únicamente comercial.** La idea era traducirlo a los diferentes idiomas europeos, y en vista de que el juego tiene muchísimo texto, el coste lo haría comercialmente inviable.

La buena noticia es que Conker sí llegará finalmente a Europa, pero de la mano de THQ. La compañía americana se ha hecho con los derechos del juego, y tiene pensado lanzarlo en Europa más o menos en un mes, por supuesto **sin traducir,** en inglés. Esos son los planes, pero nosotros hemos podido conocer que el cartucho no llegará a todos los países, y que en realidad se van a poner a la venta poquísimas unidades. En fin, que el lío está servido, pero que nos hemos puesto las pilas para conseguir el juego.

Pese a la carita de ángel que tiene Conker aquí, en realidad detrás se esconde un verdadero "diablillo".

SEGA CONFIRMA SUS PRIMEROS TÍTULOS PARA GBA

Y ya piensa en convertir también los mejores juegos de MegaDrive...

Los primeros tres cartuchos diseñados por Sega para Game Boy Advance ya tienen nombre y fecha. **Chu Chu Rocket,** que los usuarios de Dreamcast disfrutan desde hace pocos meses, verá la luz el **21 de marzo.** En **verano aterrizará Puyo-Puyo,** una buena jugada de piezas extra-adictiva. Y no será hasta **otoño** (así aparece en las listas de lanzamientos), cuando **Sonic the Hedgehod** pasee palmito por la Advance. De ello se encarga el **Sonic Team,** que está cuidando con mimo uno de los desarrollos estelares de la casa. Se habla de **nuevas técnicas gráficas,** se apuesta por una mayor jugabilidad y hasta se comenta la posibilidad de que se incluya un **modo cuatro jugadores** (que ya sabéis que podremos disfrutar con un solo cartucho). Quedará redondo.

El futuro de Sega en GBA no se detiene con estas apuestas. Responsables de la compañía en USA han abierto la posibilidad de que los mejores títulos de la casa para MegaDrive aparezcan en la nueva portátil. Hablamos de clásicos como **Streets of Rage, Golden Axe o Ecco the Dolphin,** por citar algunos. Lo que sí tienen claro en Sega es que ninguno de estos juegos va a llegar a GBA tal cual, sino mejorados, actualizados y con novedades jugables. Un panorama que se presenta muy bien, ¿verdad?

NIKITA, LUZ VERDE EN NINTENDO

Infogrames desarrollará un juego basado en la exitosa serie de TV

Nikita, la agente secreto más famosa del mundo, paseará su palmito por las consolas de nueva generación, entre ellas **Nintendo GAMECUBE, este mismo otoño.** Infogrames ha obtenido los derechos de la Warner Bros para convertir en "pixels" la popular serie de televisión.

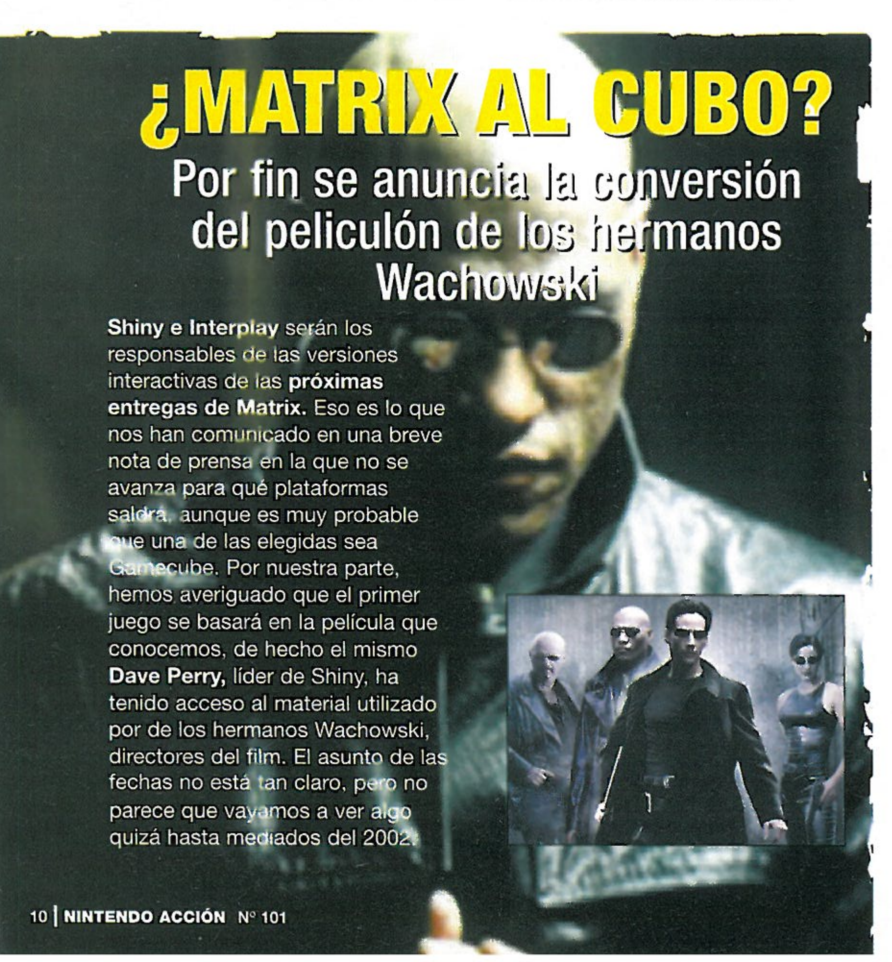
Según se nos ha avanzado, el juego **seguirá el guión de la serie,** en la que como ya sabéis Nikita es la líder/espía de un grupo antiterrorista. Así pues **combinará acción trepidante, estrategia, colaboración y un argumento sugerente.** Elige entre Michael y Nikita y prepárate para seguir la pista a unos tipos malvados a lo largo de **seis difíciles misiones.** Tendrás suficiente carácter, ¿verdad?







Nikita, si no fallan los cálculos, es la sexta temporada en la televisión USA. Aquí también hemos podido verla y disfrutar de su "rubia" presencia.



¿MATRIX AL CUBO?

Por fin se anuncia la conversión del peliculón de los hermanos Wachowski

Shiny e Interplay serán los responsables de las versiones interactivas de las **próximas entregas de Matrix.** Eso es lo que nos han comunicado en una breve nota de prensa en la que no se avanza para qué plataformas saldrá, aunque es muy probable que una de las elegidas sea Gamecube. Por nuestra parte, hemos averiguado que el primer juego se basará en la película que conocemos, de hecho el mismo **Dave Perry,** líder de Shiny, ha tenido acceso al material utilizado por de los hermanos Wachowski, directores del film. El asunto de las fechas no está tan claro, pero no parece que vayamos a ver algo quizá hasta mediados del 2002.

MARIO ADVANCE ENTRA EN JUEGO

Ya se habla de él como del súperventas de la nueva Game Boy

Lo avanzamos en nuestro número 100, y el personal se quedó perplejo, demandándonos más información. Todo a su tiempo, este mes nos hemos hecho con nuevas y espectaculares pantallas de lo más prometedor de Mario –con permiso de su aventura en KART- y con información más detallada de lo que "habrá dentro".

Para empezar, Nintendo dice que **el juego será mucho más que una conversión de Super Mario Bros. 2,** el original de NES (vistazo al número 100, please). Que tendrá un montón de **nuevos enemigos, secretos y bonus.** Seguro que sí, pero desde luego lo que sí hemos podido ver es que los personajes serán bastante más grandes, incluidos objetos y enemigos que en el original. Echad un ojo a las pantallas para cercioraros.

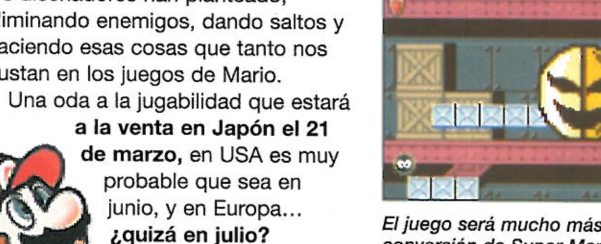
Están todos aquí dentro

Algo que no cambiará será la posibilidad de **elegir personaje antes de empezar cada nivel.** A ver, tenemos a **Mario, Luigi, Peach y Toad, cada uno con sus ventajas e inconvenientes.** Por ejemplo, Luigi puede saltar más alto que los demás, Toad es el más fuerte y Peach puede flotar en el aire más tiempo que el resto. ¿Mario? Mario es un todoterreno.

Como la aventura en sí, una **epopeya 4x4**, jugabilidad bárbara, con la que nos lo vamos a pasar pipa.

¿Que qué más cositas sabemos? Pues podemos contaros algo extra sobre la forma de eliminar a los enemigos, que será nueva del todo. **Ya no saltaremos sobre las cabezas de los rivales** (y menos con ese tamaño) para cascarlos, ahora la fórmula será "coge a ése y lánzalo contra aquel otro o mismamente fuera de la pantalla". Molón, ¿verdad? Y también podremos utilizar uno de esos vegetales que gusta arrojar Mario. Otra alternativa. Más cosas. **Habrá dos modos básicos de juego: battle y classic.** En el primero competimos a dos o a **cuatro simultáneos** (con un solo cartucho, quede claro) para recoger monedas, cuantas más mejor. Vale cascarnos por el camino, sí. Y en classic, un jugador (y dos jugadores, aunque esto hemos de confirmarlo) atravesará el despiporre de fases que los diseñadores han planteado, eliminando enemigos, dando saltos y haciendo esas cosas que tanto nos gustan en los juegos de Mario.

Una oda a la jugabilidad que estará **a la venta en Japón el 21 de marzo,** en USA es muy probable que sea en junio, y en Europa... **¿quizá en julio?**



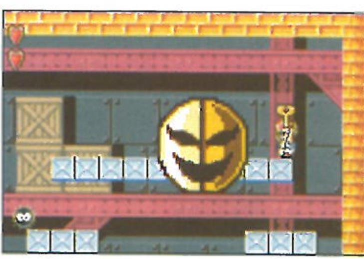




Vaya, los Koopas. Tendremos que ir eliminándolos en cada uno de los niveles.

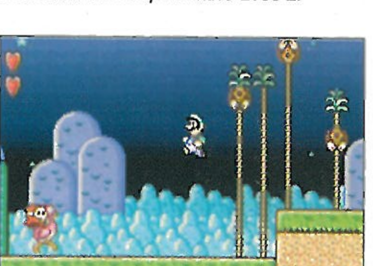


Mario es todoterreno, Peach es capaz de flotar, Luigi da unos saltos de aúpa...



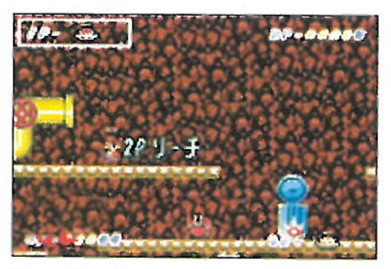
El juego será mucho más que una conversión de Super Mario Bros 2.



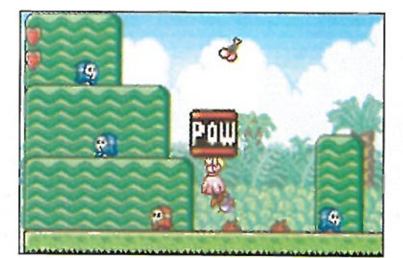




En el modo battle competiremos por recoger todas las monedas posibles.



Rezando estamos para que el juego llegue aquí este verano.



La definición y detalle de personajes y escenarios son espectaculares.

¡NOVEDADES EN GB!

HORMIGAZ RACING Y ROBIN HOOD, EN LA PARRILLA DE SALIDA DE ELECTRONIC ARTS

Ambos estarán a la venta el día 28 de marzo

EA prepara el lanzamiento de dos novedades para Game Boy Color. Y son gordas, así que afina el ojo. La primera, por empezar por alguna, es Hormigaz Racing, segundo cartucho basado en la película de Spielberg. Esta vez pasamos de las plataformas a las **carreras, con un desarrollo estilo Mickey's Speedway** que nos traslada a **cinco mundos** diferentes inspirados en la película. Allí, uno de los personajes elegibles al inicio deberá recorrer los diez circuitos planteados en busca de las partes del mapa que permiten acceder a Insectopia. Encontraréis buenos gráficos y mucho dinamismo.

El segundo cartucho es Robin Hood. Manejaremos al arquero de Sherwood en un **ambiente medieval** que nos llevará por **15 diferentes niveles:** castillo, bosque, río... El sistema de juego mezclará **acción y aventura.** Pronto lo tendremos aquí. El 28 de marzo, para ser exactos, como en el caso de Hormigaz.

HORMIGAZ RACING

ROBIN HOOD



GAME BOY ADVANCE: 11 DE JUNIO EN USA, JULIO EN ESPAÑA

Aún no está confirmado el software inicial en USA ni en Europa

La **avalancha de pre-pedidos de la consola en Japón** está maravillando a propios y extraños. Hace poco **leíamos que había casi dos millones "encargadas".** Japón está a punto de vivir una **Game Boy Advancemanía** que desde luego no va a pillar por sorpresa a los chicos de Nintendo Co.: los cálculos de ventas (y producción) van en esa dirección. El escopetazo de salida es el **21 de marzo,** y junto a los exclusivos títulos de Nintendo veremos un buen número de juegos de otras compañías que se han animado a acompañar el **lanzamiento: Capcom, Konami, Kemco, Hudson** entre otras apostarán con sus proyectos por la nueva portátil. En total, alrededor de **30 cartuchos,** cifra récord en el día 1 de cualquier consola en la historia de los videojuegos.

Estados Unidos también vivirá su momento Advance. Está confirmado que será el **11 de junio, lunes.** La fecha se dio a conocer en el reciente Toy Fair celebrado en Nueva York. Pese a que inicialmente la consola estaba prevista para finales de verano, la creciente demanda y la **disponibilidad de unidades han permitido adelantar el lanzamiento** (¡aleluya!). El mismo proceso ha sufrido la fecha elegida para Europa: será finalmente **julio,** aun no podemos precisar el día, cuando la consola salga a la venta en España. Sin embargo, el catálogo de novedades aun no está muy claro en ninguno de los dos casos. Se supone que **los títulos de Mario (Advance y Kart) estarán el día del lanzamiento,** pero seguro que habrá varios juegos japoneses que serán sustituidos por novedades más "occidentales".



Mario Kart Advance será seguro uno de los primeros títulos disponibles.

El precio tampoco se ha desvelado aun. En Japón sabemos que cuesta **9.800 yens,** pero de momento no hay cantidad definitiva ni en dólares ni en pesetas: eso sí, nosotros iríamos apostando por una cantidad más alta. Respecto a los modelos que saldrán a la venta, es casi seguro que llegarán los tres colores disponibles en Japón: **blanco, azul y azul transparente.** Pero sabemos de buena tinta que hay un catálogo más amplio de colores esperando el momento oportuno. Nosotros ya hemos reservado nuestra GBA.

LOS 10 JUEGOS DE NINTENDO MÁS VENDIDOS EN JAPÓN

Datos de la revista Famitsu

1.	Pokémon Crystal	GB	Nintendo
2.	Yugio Duel Monsters 4	GB	Konami
3.	Donkey Kong 2001	GB	Nintendo
4.	Pokémon Stadium 2	N64	Nintendo
5.	Pocket King	GB	Namco
6.	Dragon Quest III	GB	Enix
7.	Muscle Ranking	GB	Konami
8.	Mario Party 3	N64	Nintendo
9.	Super Robot Pinball	GB	MedFac.
10.	Wizardry	GB	ASCII

LOS 10 JUEGOS DE N64 MÁS VENDIDOS EN USA

Datos de Amazon.com

1.	Paper Mario	Nintendo
2.	Majora's Mask	Nintendo
3.	Donkey Kong 64	Nintendo
4.	Hey You, Pikachu!	Nintendo
5.	Banjo-Tooie	Nintendo
6.	Super Smash Brothers	Nintendo
7.	The World Is Not Enough	EA
8.	Super Mario 64	Nintendo
9.	Tony Hawk's Pro Skater	Activision
10.	Mario Tennis	Nintendo

GAMESHOP ABRE NUEVA TIENDA

La cadena de tiendas de videojuegos GameSHOP acaba de inaugurar **su tienda número 25.** Está en **Albacete** –es su segundo establecimiento en esta ciudad–, concretamente en la **calle Nueva, 47.** En ella podréis encontrar un completo catálogo de productos para vuestras consolas Nintendo. Si queréis más información, entrad en **gameshop.es**





MARIO PACK: N64 MÁS SUPER MARIO, POR 19.990 PTA

Nueva estética para una irresistible oferta de Nintendo España

Nintendo acaba de lanzar nuevo pack de Nintendo 64. Y con la boca abierta nos hemos quedado. **Incluye N64, por supuesto, pero con una imagen fresca y colorista, y Super Mario 64,** uno de los cartuchos más divertidos y apasionantes que podéis encontrar. El precio: una ganga, **19.990 pta.** Ya sabes, Nintendo 64 no sólo dispone de uno de los mejores catálogos de juegos (incluyendo los Pokémon), sino que además espera títulos tan alucinantes como **ExciteBike 64, Mario Party 3 o Pokémon Stadium,** capaces de divertirte durante mucho tiempo. No lo dudes, es el momento de disfrutar de la mejor oferta del mercado.



El precio: una ganga, 19.990 pta. Y fijaos en el aspecto tan guay que tiene.

¡MUCHA SUERTE!

NACE CRYO ESPAÑA

La compañía también se encargará de lanzar el catálogo de Microids

El pasado **6 de febrero** se produjo la puesta de largo de Cryo España. El acto de presentación tuvo lugar en el **Casino de Madrid,** donde los periodistas acreditados pudimos dar la bienvenida a la nueva compañía que se establece en España.

Cryo distribuirá desde ya mismo su catálogo de juegos aquí, y hará lo mismo con las novedades de la compañía Microids. Los usuarios de Game Boy Color estarán de enhorabuena con la noticia, puesto que a ellos va dirigida la mayoría de novedades.

Por la parte de Cryo, hay unos cuantos juegos en cartel. Tres concretamente harán su aparición en **mayo. Se trata de La Máscara, Roland Garros 2001 y Generación Zidane.** Para junio están previstos **Drácula y El Pájaro Loco.** Metroids tiene dispuestas dos novedades, también para Game Boy Color. Se trata de **Fort Boyard y La Nueva Familia Addams, ambos para el mes de mayo.** Hablemos un poco más de los más destacados.

La Máscara

Es un juego de **plataformas con diseño "cartoon"** en el que manejaremos a Stanley Ipkiss, un tímido cajero de banco que se transforma en héroe esquizofrénico con la ayuda de la Máscara. Su objetivo es ganarse el corazón de la chica de sus sueños, aunque para ello tenga que luchar contra tipos peligrosísimos.

Roland Garros 2001

Si la anterior edición te gustó (y a nosotros nos encantó), esta nueva te va a sorprender. Ha **mejorado la inteligencia artificial, tenemos más jugadores y jugadoras,** más campos y mucho tenis.

Generación Zidane

Zinedine Zidane también será estrella en las consolas. Con un juego de fútbol, claro. El campeón francés presenta un cartucho con **4 modos de juego, tres perspectivas diferentes, 16 equipos...**

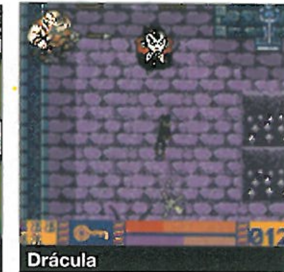
Drácula

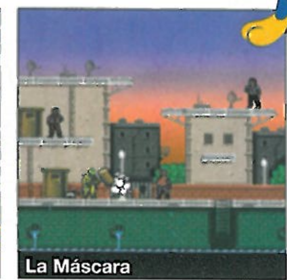
Cryo devolverá a la vida a esta leyenda con un animado y divertido cartucho de aventuras, en el que tendremos que ayudar al conde a encontrar las claves para dominar el mundo. Los gráficos están en la línea Gift, con toques de colorido y muchos laberintos por investigar.

Cryo España será dirigida por Denis Broduries. Y por si queréis tomar nota de la dirección de sus oficinas, aquí tenéis: **La Arboleda, 14, ofic. 223, 28031 Madrid.**

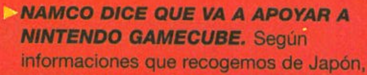



Generación Zidane


Drácula


La Máscara


El Pájaro Loco



NAMCO DICE QUE VA A APOYAR A NINTENDO GAMECUBE. Según informaciones que recogemos de Japón, parece haber confirmación oficial de que Namco desarrollará juegos para NGC. Se habla de al menos dos títulos en desarrollo, Ridge Racer V y una versión de Tekken Tag Tournament.

ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIRÁ A CAPCOM EN EUROPA. Aunque será una distribución "parcial", ya que afectará sólo a algunos títulos y a ciertos territorios. De hecho este acuerdo no afecta al existente actualmente entre Capcom y Virgin/Titus y EIDOS con algunas máquinas.

DINOSAUR PLANET CAMBIA DE NOMBRE Y DE CONSOLA. Ya decíamos que últimamente no se oía nada de este proyecto de Rare. Con razón. El juego, según fuentes próximas a la compañía inglesa, ha cambiado de soporte y de...¡título! Llegará en Gamecube y su nombre será Starfox Adventures. Podréis confirmarlo en el E3, para nosotros está bien claro.

LAS GRANDES JAPONESAS SE ACERCAN A GAMECUBE. No es ya sólo Namco, como decíamos arriba, la única compañía nipona que ha confirmado desarrollo. Capcom, por boca de Yoshiki Okamoto, ha dicho en Famitsu que planean poner toda la carne en el asador Gamecube; para Konami es una apuesta segura, e incluso la misma Sega ha afirmado que Gamecube tiene posibilidades de alcanzar un tremendo éxito.

EL NUEVO ZELDA TIENE FECHA. Bueno, sí, en Estados Unidos, pero algo es algo. Los dos cartuchos, Oracle of Seasons y Oracle of Ages, estarán listos el día 14 de mayo.

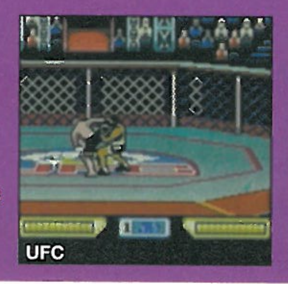
PORTAL RUNNER SUFRE UN PEQUEÑO RETRASO. Noticia de última hora, a día de cierre. El último plan de lanzamientos de Virgin recoge que Portal Runner, el juego de 3DO para Game Boy Color, no saldrá hasta el mes de septiembre. Además reaparece Resident Evil, con fecha de lanzamiento finales de noviembre.

MONSTRUOS Y SUPERHÉROES

Novedades de Ubi para Game Boy Color

Acaban de aterrizar en las tiendas dos cartuchos GBC de Ubi, y hay uno más esperando pista. Los recién llegados son **Batman Chaos in Gotham City y Godzilla: Monster Wars.** Batman es un beat'em up que mezcla fases de conducción y se desarrolla a lo largo de 18 niveles. Según el tipo de fase, tomaremos el control de Batman o de Batgirl. Respecto a Godzilla, también estamos frente a un beat'em up, o algo parecido, con 10 niveles de acción monstruosa. Producción de Crave y Crawfish.

De Crave también llegará **Ultimate Fighting Championship,** cartucho de lucha con 8 personajes reales y 4 modos de juego.


UFC


Godzilla

EXTRA, EXTRA RAYMAN EN GBA

Ubi está creando una autentica obra de arte

Si la aventura de Rayman en GBC (y en N64, ya que estamos) nos emocionó, imaginaos cómo reaccionamos ante la noticia de que había una versión GBA en proceso. Bueno, a juzgar por las pantallas que os ofrecemos, más que en proceso. **El juego tiene un aspecto brillante, muestra un colorido sensacional,** el tamaño de Rayman (y de los jefes) es bestial y la jugabilidad encajará perfectamente con el estilo de la máquina. Se habla de **más de 50 niveles,** basados en la versión PS, y de un modo para cuatro jugadores (y un solo cartucho). Más información, en breve.





La jugabilidad estará en la línea de la versión de Game Boy Color, aunque la parte gráfica parece directamente de 32 bits, ¿verdad?

Llegarán a lo más alto. ¿Te apuestas un Lugia? No, ¿verdad?

POKéMON ORO Y PLATA

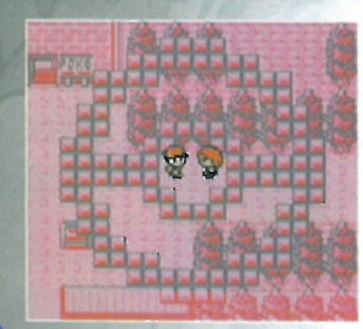
DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO 64
- AVENTURA
- ABRIL
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **GAME FREAKS**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- Las **reservas** de Oro y Plata en internet funcionaron con la misma fluidez en EEUU que aquí las ventas de rosquillas.
- Todos sabemos que Mew es un Pokémon muy, muy raro. Pues bien, en Pokémon Oro y Plata hay otro, por increíble que parezca, mucho más difícil de conseguir que Mew. Id ahorrando Pokémon, quizá algún día os encontráis con un afortunado propietario de... ése tan raro.
- Sigue habiendo trucos fonéticos en los nuevos Pokémon de Oro y Plata. Su pronunciación ayuda a recordar el concepto del bichito en cuestión y, por supuesto, su imagen.
- Será compatible con el Transfer Pak y Pokémon Stadium 2. ¡Prepárate!





Hemos hablado durante muchos meses de él: noticias, novedades, posibles fechas, supuestos secretos... Pero al fin hemos podido jugar la versión en castellano, gracias a Nintendo, y será más, aún más grande de lo que habíamos podido suponer.

¡AL MÁXIMO!

La primera partidita al **Pokémon Edición Plata** (por humildad, no escogimos el Oro), como supondréis, no es una partida completa (si queréis, ocupamos toda la revista con ella y a comer lentejas todo el mes). Os hemos ahorrado el comienzo en negro y el penoso desenlace en el que Jimmy, aprovechando una pausa publicitaria que habíamos hecho para ir a ducharnos, destrozó el concepto de inteligencia, enfrentando a todos nuestros Pokémon contra un muro, y luego al también desdichado entrenador. Jimmy: ¡Eso es mentira! ¡No se puede! ¡y además eso de "pausa publicitaria" y "ducharnos" se ve a la legua que es un pis, o peor!



¡Máximo! ¡Es un chiste, por el Coliseo! ¡Oak, Gladiator y eso!



Nada. Ya en la habitación, ponemos la radio y... ¿radio?



¡Ah, claro! Las cositas nuevas, y entre ellas la Pokégear que...



...nos da mamá. A ver, voy a llamarla desde aquí mismo...

Ya he hablado, ¡pero no había dicho ni mú del frigo, la mujer!



Nos vamos de pi, digo, a ver a Elm, y un pelirrojilargo espía...



...el laboratorio. Es el nuevo rival. ¡Pero no importa! Ahora...



...toca elegir Pokémon. Sin que Elm note nuestra ansia...



...elegimos a ¡ESTEMISMO QUESTÁMÁSCERCA! ¡arfssg!



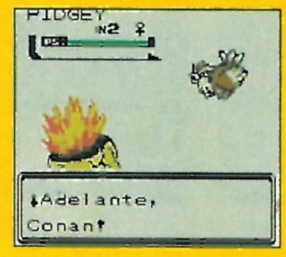
Y ya que vamos de gente cachas, le apodamos... ¡Sí, ja!



¡Ah! Pues muchas gracias, mister. La guardamos por si...



Venga, a ver qué pájaro se atreve con Conan y Máximo.



¡Huy! Éste ha aparecido por hacer el chiste, fijo. Pues...



...toma placaje, ¡ay!, ¡toma! ¡Cayó, ja! ¡Conan vencerá y tal!

LA TIRA DE LA RADIO



ROSA: ¡LA HORA del PROF. OAK!

¡Conmigo, ROSA! OAK: PIDGEY

puede aparecer en RUTA 37.

ROSA: PIDGEY Tan sensual...

sorprendente... OAK: ABRA

puede aparecer en RUTA 34.

ROSA: ABRA incondicional...

apasionante... OAK: VULPIX

En realidad la radio no es para escuchar, sino para leer. Aunque suena una melodía especial, lo que importa es lo que suelta así, canturreando, el Prof. Oak. Te puedes tirar escuchando la radio todo el tiempo que quieras y apuntar o aprenderte los lugares y Pokémon.



La gente de tu pueblo ya sabe del tema, algunos más de lo que parece.

Andábamos deseando echarle un ojo y varias zarpas al cartucho **traducido al castellano.** Y hemos podido comprobar que, como ya va siendo costumbre, los nombres de los nuevos pueblos y todos los personajes han sido "hispanizados", y **el humor típico de los primeros Pokémon sigue en su línea.** Pero también hemos visto que estos Oro y Plata son más que los "de coloreh", Rojo, Azul y Amarillo. **Más grandes, más variados, más intrincados, mááaaas... ¡más, sí!**

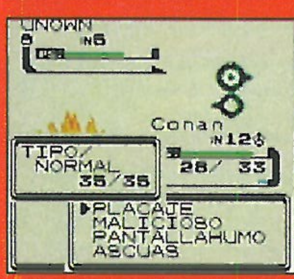
¡Aún más Pokémon!

Y no sólo por los muchos Pokémon nuevos, sino también por el ambiente del cartucho. Vamos a intentar explicarlo, ¿eh? En el primero no había teléfono, ni huevos (aunque sí coraje), ni radio, ni una Pokédex tan "guachis"... y en este sí. Bueno, puede que la explicación no sea de cátedra, pero lo que queda claro es que Oro y Plata **tienen muchas novedades** que ayudarán a crear un ambientazo Pokémon inigualable, apoyado por las muchas referencias de los propios personajes del juego a las ediciones anteriores (Ash es una leyenda para nuestro nuevo entrenador). Pero **lo diferente de O/P es el tiempo.** A lo mejor os cuesta un poquito, si habéis jugado a las anteriores, acostumbraros a eso de que el tiempo pase aunque tengáis la consola apagada. Jimmy: "Es más agobiante... Si estás en plena cucharada de sopa de lentejas y de pronto tienes la mala suerte de pensar que podrían estar pasando seiscientos Pokémon diferentes por delante de tu personaje, adiós a la sopa y hola GBC. Pero eso no puede ocurrir, ¿verdad, verdad?, ¿eh?". Claro que no, Jimmy. Lo primero, porque no es que el mundo continúe en marcha y tu personaje se quede congelado, siguiendo a los Pokémon con los ojos. Sólo pasa el tiempo. Claro que, **si un acontecimiento del juego sólo ocurre durante unas horas, sí puedes perdértelo.** Por ejemplo, si tienes un billete de tren, y no enciendes la consola a cierta hora, cierto día, para coger el tren, tendrás que esperar una semana o, en todo caso, ir a cambiar la fecha a tu casa. Pero no, no pasan Pokémon y sacan la lengua. Por cierto, lo segundo, Jimmy: porque nunca has dejado una lenteja viva en el plato.

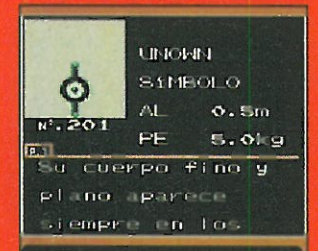
LOS UNOWN O "NOSEYOES"

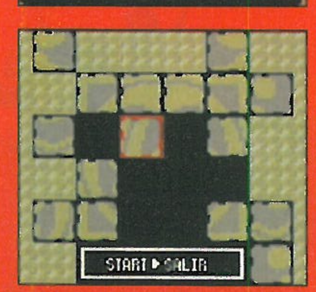












Todos estas formas raras son Pokémon. Y además son el mismo: UNOWN. Algo así como "desconocido", y son un misterio en sí mismos. Los descubrirás en una excavación, pero antes tendrás que resolver un puzzle.



Pues ve yendo a la serrería, que para ser líder hace falta madera. ¡TRUPACOCHIS!



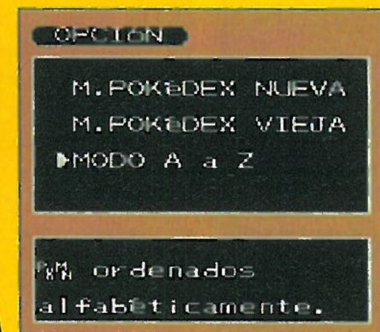
Para próximas ediciones, esperamos encontrar también alguna tortilla secreta.



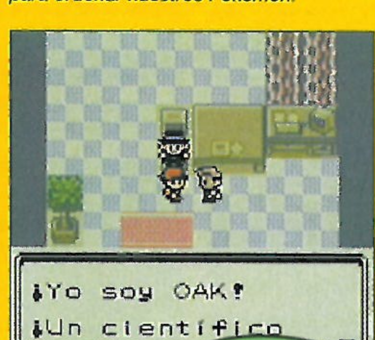
Aquí un Bellsprout, de los Bellsprout de toda la vida, en la Torre Bellsprout, que...



¡Jimmy! ¿Cómo se te ocurre llamar a tu entrenador Narciso? Jimmy: ¿Y Máximo?



La Pokédex tendrá tres modos diferentes para ordenar nuestros Pokémon.



El éxito de Pokémon Oro y Plata estará más que justificado. Tendrá la mejor calidad técnica de la serie.

¿QUIERES UN TOGEPI? ¡TOMA, UN HUEVO!





Resulta que, ¡sorpresa!, **los niños no vienen de París, ni los Pokémon de Tokio.** Ya se lo ve venir uno cuando encuentra los retóricos apuntes de Elm, más cuando el Sr. Pokémon (un tío con sombrero) habla de guarderías, te da un huevo y al rato sale Togepi del huevo. Jimmy: ¡y yo comiendo huevos rellenos! ¡mis hermanitos!

¿EL TIEMPO? ES CUESTIÓN DE SER MAMÁ (Y VICEVERSA)



Pues sí, mamá debe tener el reloj infalible o algo. El caso es que, al principio del todo, nos despierta en la cama y pregunta la hora. Una vez sincronizados Johto y el mundo real, preguntará el día de la semana, para conseguir una paridad total.

DAVID COPPERFIELD VERSIÓN PKMN



Queréis ver desaparecer una cama y un póster, ¿verdad, amado y entregado, qué sospechoso, público? Pues lo hacéis vosotros. Basta con **encender el PC y elegir decoración**. Quita y pon cositas. Ya.



El nuevo rival nos tiene muy intrigados. Se refieren a esa persona como "un joven", pero... ¿es chico o chica?



De espaldas tampoco, pero... Ahora que lo vemos hablando a un calvo, deducimos que es el pelo lo que mosquea a la gente.

¿QUIÉN ES, A ESTAS HORAS, POR ZEUS?





Bueno, bueno, si la hora la pones tú, no te quejes tanto. Si te han llamado por teléfono, es para algo. Por ejemplo, mira el Profesor Elm. Si no llegas a apuntar su número (y él el tuyo, se supone), no te enterarías de que hay por ahí un gamberro roba-Pokémon. Y también tendrás el teléfono de los líderes y los entrenadores.

CENTRO POKéMON





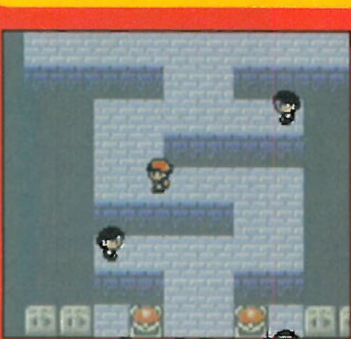


Como supondréis, no vamos ahora, con la experiencia que tenemos todos, a contaros que aquí se curan los Pokémon "de gratis", aunque ya lo hayamos hecho. Íbamos a mostraros el nuevo **piso superior de todos los Centros Pokémon**. Al subir, veréis un ordenador, para cambios de última hora, y las tres máquinas: **Cambio, Lucha y Cápsula del Tiempo.** Sin Cable Link, no sirven para nada, claro.

Aparte de los nuevos Pokémon, la Pokégear, la radio y el nuevo mundo, Johto, ¿qué tiene Oro y Plata? Muchísimo encanto.



EL PRIMER LÍDER: PEGASO











Ya veréis lo fácil que resulta liarse a coger Pokémon, como comprenderá todo el que haya jugado a las ediciones anteriores, y olvidarse de que hay unos señores a los que vencer: los líderes de gimnasio. **Los de Oro y Plata son completamente nuevos**, y no sabíamos a qué nos íbamos a enfrentar (bueno, un poco sí, qué pasa) cuando entramos en el **Gimnasio de Pegaso, de Ciudad Malva.** Gracias a nuestro atrevimiento, valor, decisión, y a que sabíamos que el tío éste sólo utiliza pajaritos, ganamos la **Medalla Céfiro.** Tomad nota, pues.

TE GUSTARÁ

- La cantidad de nuevos Pokémon que verás nada más comenzar.
- El repaso gráfico que le han dado a la base. Ahora tienes hasta **56 colores en GBC.**
- Que sea **compatible GB,** a pesar de aprovechar mucho mejor la potencia de GBC.
- La **traducción** de nuevo muestra y mantiene ese humor particular.

NO TANTO...

- Que sabemos que ya hay **versión Crystal** corriendo por el mundo, y nosotros sólo vamos por el Oro y Plata... ¡Nchts!
- Que estas nuevas ediciones no sean compatibles con el primer Pokémon Stadium. Habrá que esperar a Pokémon Stadium 2.
- No tener Cable de conexión y no conseguir nunca 11 PKMN.

¡Tienes cartuchos Pokémon GB, y aún andas sin cable Link? Anda, mira en la Revista Pokémon pag. 16

¡PRIMICIA MUNDIAL!

El terror ya tiene forma en Game Boy Color

ALONE IN THE DARK

Cuando publicamos las primeras pantallas del juegazo de Infogrames, a algunos les faltó tiempo para afirmar que "eso no podía ser, que es imposible", "... que a ver cómo se iba a mover". Lectores, hemos hecho la prueba del "algodón" y el resultado... ¡da miedo!

Infogrames ha conseguido lo que Capcom (de momento) **ha sido incapaz** (con Resident Evil). **Revolucionar Game Boy Color con un cartucho que reúne tecnología, argumento y jugabilidad.** Hacerlo posible. Lanzarlo. Se llama Alone in the Dark, y sus autores tienen nombre y apellido: Pocket Studios. Esta versión es licencia del original de **Darkworks,** pero en su viaje a GBC ha sufrido una inevitable transformación, de forma que **el juego está concebido expresamente para esta consola.** Lo más curioso es que Pocket Studios ha estado a un tris de igualar el aspecto gráfico de las versiones mayores.

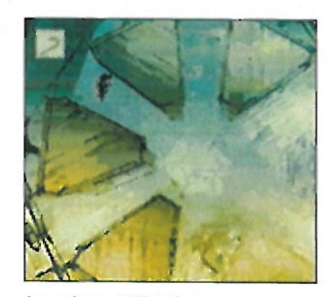
¡Que no, no es Advance!

No queremos pensar qué se podrá llegar a hacer en GBA si GBC ha llegado a este nivel. Es verdad que no estamos acostumbrados a ver **"survival horror"** en GB, pero es que nadie se había atrevido. El programa es, conceptualmente, muy fácil: se crea un fondo en alta resolución, se superpone un personaje y se limita el movimiento de éste de acuerdo con los decorados. Luego todo es colocar ítems y conexiones entre pantallas. Lo que ya no es tan sencillo de conseguir es que el tamaño del protagonista varíe según la distancia a la cámara, que se mueva igual de rápido a lo lejos como ocupando toda la pantalla, que el fondo no se "decolore" con el scroll multidireccional y, sobre todo, que toda esta demostración de "power" técnico sea, finalmente, jugable y adictiva. Pero estos programadores, a quienes vamos a ir mandando besos, a fe que lo han logrado. Es encender la consola y meterse en la historia. La parte de acción quizá esté aún algo floja, pero, la verdad, poco importará eso a quien lo pruebe.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY COLOR
- AVENTURA DE ACCIÓN
- Lanzamiento previsto: JUNIO
- Compañía: INFOGRAMES
- Equipo desarrollo de esta versión: POCKET STUDIOS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Examinando los muebles de las numerosas habitaciones encontraremos útiles objetos.



Las vistas utilizadas son muy diversas, pero todas crean ese ambientillo de "mamá miedo".

¡¡MENUDA HISTORIA!!

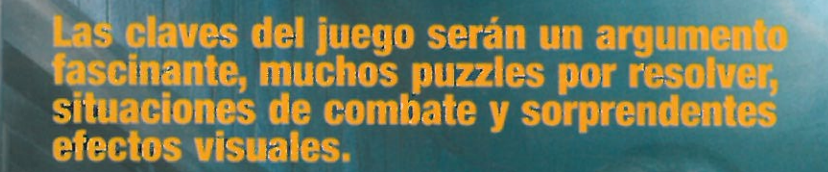




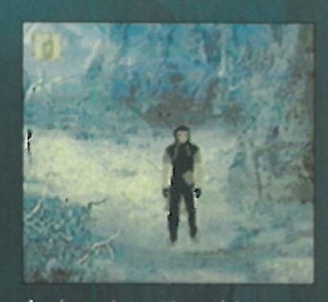




A **Aline Cedrac,** una joven pero respetada **arqueóloga,** le han robado su último descubrimiento: **una estatua hindú Abkani.** Se cree que el ladrón es el rico industrial **Alan Morton** (estos han visto lo de Thomas Crown). Aline contacta con una agencia de detectives para que intenten recuperar la preciada estatua. **El detective Charles Fiske es entonces asesinado durante la investigación,** y su amigo y colega Edward Carnby se ha propuesto descubrir la identidad del asesino. Junto con Aline, Carnby viaja a la isla privada de Morton, **Shadow Island,** situada en la costa de Maine (EE.UU.). Su plan es recuperar la estatua perdida y llegar al fondo de los hechos, pero ninguno de los dos había contado con los **terribles secretos que guarda Shadow Island...**


Las claves del juego serán un argumento fascinante, muchos puzzles por resolver, situaciones de combate y sorprendentes efectos visuales.


El uso de las paletas de colores llega al techo técnico de GBC.


Aquí nuestro protagonista, posando cerca de la pantalla.


Y, en el mismo decorado, el chaval, allí, pequeñino, al fondo.


El uso de alta resolución permite llegar a este nivel de detalle.





◀ Fases de shooter

Cuando el bello gráfico de un Carnby medio mosqueado (habrá que verle totalmente enfadado) irrumpa en la pantalla, y suelte unas frases en perfecto castellano que, resumiendo, vienen a decir "huele a bicho", preparaos. Aparecerá un **diseño isométrico del escenario** donde estéis en ese momento (bosque, interior...) y tendréis que **usar vuestro arma** contra los engendros que se os echen encima. Eliminado dos o tres, continuaréis con la "relajada" aventura.



«La tecnología que estaba utilizando Capcom para Resident Evil era muy diferente a la que hemos usado para dar vida a Alone in the Dark».

EL mapa de Shadow Island muestra seis lugares clave.

Al cambiar de piso, veremos imágenes estáticas como ésta.

HABLAMOS CON EL EQUIPO DE DESARROLLO

Unas preguntas a Dan Marchant, Director de Desarrollo de Pocket Studios

«La versión GBC tendrá su propio argumento, puzzles y mapeado»



***Nintendo Acción:** Lo primero que queremos saber es cuál ha sido el aspecto más difícil de conseguir en el juego.*
Dan Marchant: Equilibrio. Varios desarrolladores han conseguido mostrar pantallas en alta resolución, pero sólo de presentación. Es inútil tener escenarios espectaculares si no puedes incluir todas las variables necesarias para hacer un juego. Alone in the Dark no sólo tiene fantásticos escenarios, sino además todos los elementos que hacen un gran juego: sprites con escalado en tiempo real, animación en los decorados, efectos de sonido y pantallas de presentación cinemáticas.

***NA:** ¿Qué encontraremos diferente en la versión GBC respecto al juego original de Darkworks?*
DM: La versión GBC contiene los mismos elementos de exploración, combate y asombrosos efectos cinemáticos que el resto de formatos, pero tiene su propia historia y su mapeado y puzzles diseñados específicamente para esta versión.

***NA:** ¿Puede explicar a nuestros lectores, utilizando una terminología simple, cómo han conseguido unos gráficos tan increíbles en una portátil "pequeñita"?*
DM: Con equilibrio y mostrando cada cosa a su tiempo. Hay que controlar muy cuidadosamente las paletas de color para conseguir imágenes de alta resolución. Esto significa que los otros aspectos (escalado de sprites, animaciones de los fondos, efectos de sonido) deben encajar perfectamente en este "timing". Las rutinas deben ser optimizadas una y otra vez hasta que todo encaje correctamente.

***NA:** ¿Cómo habéis conseguido esa atmósfera de terror, ese ambiente que prima en el juego?*
DM: El ambiente oscuro ayuda a crear el estilo de juego, y lo hemos combinado con la sensación de tensión que causan las secuencias de combate que saltan inesperadamente de diferentes formas. Recoger un ítem o explorar un escenario pueden desencadenar un combate que forzará al jugador a decidir con cuidado lo que debe hacer.

***NA:** ¿Cuál será exactamente nuestro papel en el juego?*
DM: Controlamos a Edward Carnby, un detective experto en casos misteriosos. Su objetivo es recuperar una estatua antiquísima y descubrir al culpable de la muerte de su amigo, Charles Fiske. Debemos explorar el entorno de Shadow Island, solucionar problemas y luchar contra muchos monstruos.

***NA:** ¿De qué forma interactuará nuestro personaje con los elementos del entorno?*
DM: Podremos examinar elementos del escenario, recoger ítems y usarlos para resolver puzzles.

***NA:** Hemos oído que va a haber una parte de "shoot'em up" en el juego...*
DM: Sí, es cierto. El malo de la "película" ha desplegado una pandilla de monstruos que vagan por Shadow Island. Tendremos que luchar contra estas criaturas con estilo arcade puro.





«Yo lo definiría como una aventura de acción».

La cúpula de Pocket Studios, con Dan Marchant, en el centro, posa para nosotros.



GUÍAS NINTENDO 64
NO TE LAS PUEDES PERDER



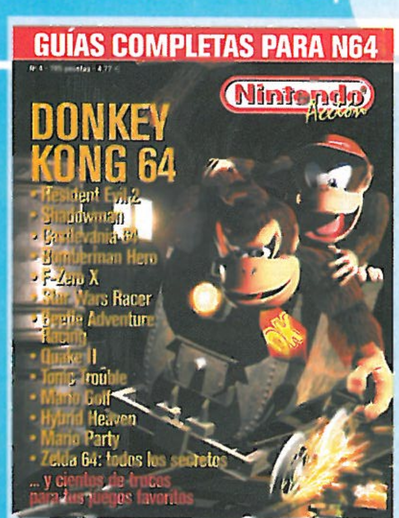
SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64





SUPER MARIO64
TUROK: DINOSAUR HUNTER
KILLER INSTINCT GOLD
SHADOWS OF THE EMPIRE
PILOTWINGS 64
GOLDENEYE 007
MARIO KART 64
BLAST CORPS
LYLAT WARS
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 (4)

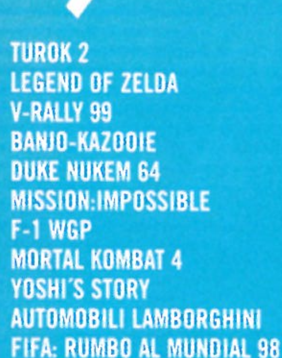


DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
SHADOWMAN
50 TRUCOS PARA ZELDA 64
CASTLEVANIA 64
BOMBERMAN HERO
F-ZERO X
STAR WARS RACER
BEETLE ADVENTURE RACING
QUAKE II
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF
HYBRID HEAVEN
MARIO PARTY



GUÍAS COMPLETAS PARA N64



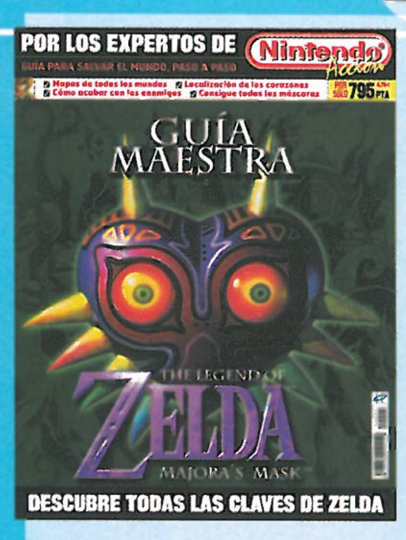


TUROK 2
LEGEND OF ZELDA
V-RALLY 99
BANJO-KAZOOIE
DUKE NUKEM 64
MISSION:IMPOSSIBLE
F-1 WGP
MORTAL KOMBAT 4
YOSHI'S STORY
AUTOMOBILI LAMBORGHINI
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
FORSAKEN

GUÍA MAESTRA ZELDA MAJORA´S MASK (5)



LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.



CUPÓN DE PEDIDO

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47



☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guía Maestra Zelda Majora´s Mask» (Número 5) Al precio de 795 Ptas. cada uno*
*(Gastos de envío 400 Ptas.)

Nombre / Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Jones luce igual de aparente en Game Boy Color que en N64

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- PUZZLE/PLATAFORMAS
- ABRIL
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **HOTGEN STUDIOS**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen de esta versión: **BRITÁNICO**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- HotGen Studios está dirigida por los brillantes hermanos McGovern (Fergus y Kevin) desde sus nuevas oficinas de Croydon, en Londres.
- El juego posee escenas (y sonidos) sacados de los filmes de Indiana Jones y aparecen con una solvencia extraordinaria durante la aventura.
- Se ha respetado el esquema de acción de la versión N64, y a nivel gráfico goza de ciertos "parecidos".

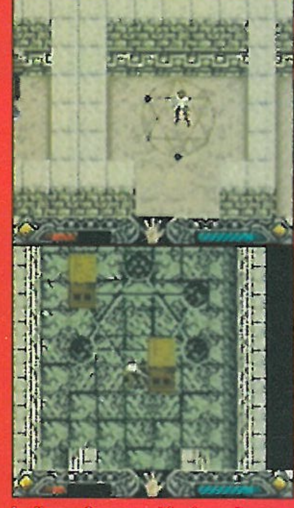
Aquí hay montones de puzzles, Indy. Tendrás que utilizar la cabeza antes que el látigo.

La versión portátil de Indy: la Máquina del Infierno te permitirá vivir las aventuras de Mr. Jones en cualquier parte. Pero procura que el sitio elegido sea tranquilo y tenga un buen sistema de refrigeración. Porque se suda. Sudarán las neuronas y lo mismo para los dedos. **HotGen ha combinado con maestría géneros tan agradecidos como el puzzle y las plataformas,** alegrando a partes iguales mente y cuerpo.

El objetivo es encontrar los cuatro pedazos en que se dividió la Máquina Infernal cuando la Torre de Babel se vino abajo. Una larga y bonita historia que nos deja frente a los rusos... y bueno, frente a alimañas, serpientes y lobos salvajes que, todos juntos, quieren evitar que lleguemos antes al botín.

Serán **15 niveles** en los que Indy podrá dar rienda suelta a los **buenos movimientos** que le han implementado. Al estilo de la versión grande, podremos **empujar piedras, utilizar el látigo, nadar/bucear, correr, saltar y tirar de pistola** cuando sea necesario. El personaje parece responder bien a las órdenes y la forma de control resulta sencilla, si te llevas bien con el botón Select. Con él cambiarás funciones entre **mano** (empujar/acciones), **látigo** (agarrar/explotar) y **pistola** (disparar a los enemigos). Con el botón Start accederás a la pantalla donde se guardan los tesoros que recojamos y algunos **ítems útiles** que usaremos más adelante. Toma nota: Indy sólo tiene una vida y los niveles son largos. Ojo donde saltas, donde pones el pie y con quién te enfrentas, porque la aventura no es fácil. Adictiva, pero no fácil.

DIME QUÉ PUZZLE ERES



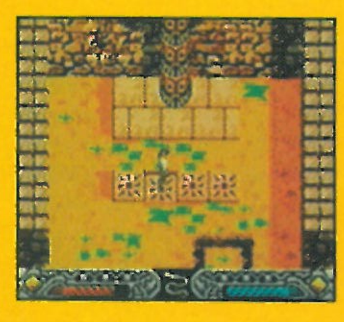
Indiana Jones está plagado de puzzles, hasta la coronilla, vamos. Fijaos en éste, por ejemplo. Una de las salas de este templo presenta la Estrella de David con las puntas marcadas. Más o menos 10 minutos de juego después, vemos la explicación práctica de lo que parecía un simple antojo... Muy interesante, eh.

TE GUSTARÁ

- El **desarrollo "puzzlero"** de la aventura. Mucha materia gris.
- La **habilidad de Indy** para empujar piedras, utilizar el látigo o la pistola, correr...
- Las **escenas peliculeras** entre niveles y la banda sonora.

NO TANTO...

- Algunos **escenarios son un tanto confusos** y perjudican visibilidad y jugabilidad.
- Los **textos están en inglés,** aunque no son imprescindibles.
- Usar el coco: no es malo, pero ¿y cuándo no sepáis qué hacer?





Donde están esas piedras antes había un par de barriles explosivos. Bastó usar el látigo para que pudiéramos continuar nuestro camino.





Al final del primer nivel, Indy se topa con su amiga de la CIA. Y sí, hablan en inglés...



Se ha utilizado una perspectiva semi-aérea que permite ver, disfrutar de los escenarios y controlar sin problema.

Disney, Rare, coches, Mickey,...¡mola tener una Game Boy!

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Tras el bombazo de N64, le toca a Game Boy experimentar el carácter y las ganas de divertirse de los entusiastas pilotos Disney.

Pero **no es el estreno de Mickey** en Game Boy ni con juegos de carreras. Hace más o menos un año, Nintendo lanzaba **Mickey's Racing Adventure,** una buena mezcla de Rol y carreras en un cartucho de altísima calidad técnica. De modo que el ratón, la banda y los desarrolladores han vuelto, esta vez de la mano de **Speedway USA,** cartuchito que pudimos disfrutar en navidades para N64. Así, la mecánica es bastante similar. En el modo 1 jugador se abren **cinco grupos de circuitos,** cada uno con **cuatro pistas** donde la consigna es hacer el mejor puesto para superar cada nivel. Se juega desde una **vista isométrica,** los escenarios están muy bien cuidados y el control es asequible, más o menos según el piloto que hayamos elegido entre los **seis disponibles de inicio.** Este modo aventura se completa con una ingeniosa "autoescuela" que pondrá a prueba tu habilidad y rapidez. Incluye cinco tests tan sencillos y adictivos como aparcar marchar atrás, eslálom sobre conos o control de velocidad. Te vendrán muy bien para perfilar tu técnica en el modo normal. Porque debes saber que **los coches tienen un poquito de inercia** y que no es fácil coger todas las curvas. Además los **circuitos son enrevesados,** pelín difíciles, así que seguro que te dura bastante. Y más con el sistema de juego quese ha planteado.

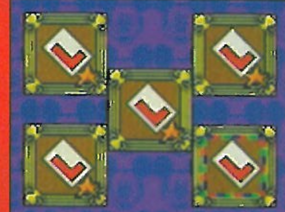
Para redondear, el juego tiene una **opción Extra** que añadirá duración y diversión. Ahí podréis crear un **diario de carreras,** ver los trofeos y acceder a los **trucos** que oculta el juego.



Los circuitos incluyen peligrosos saltos, giros cerrados sin avisar e items que actúan sobre nuestras cabezas, como la nube que tenéis sobre Mickey.

AUTO ESCUELA





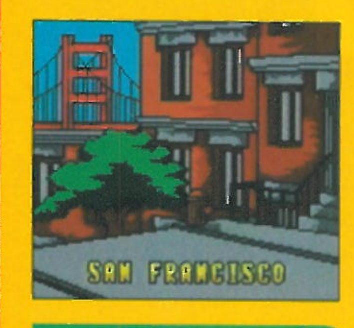
Para hacerte con los controles del coche, conocer la inercia, maniobrar, nada mejor que una autoescuela donde sometemos a 5 pruebas distintas.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY COLOR
- CARRERAS
- MARZO
- Compañía: **NINTENDO-DISNEY**
- Equipo: **RAREWARE**
- Tiempo de Desarrollo: **N/D**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**

ADEMÁS SABEMOS QUE

- El juego ha sido desarrollado por el mismo equipo (de Rare) que creó Mickey's Racing Adventure, sobre el engine mejorado de éste.
- Llegará traducido al castellano y saldrá casi a la vez que en USA.



TE GUSTARÁ

- **El sistema de juego** te desafía a continuar, o de lo contrario no verás más nuevos niveles.
- La **opción Autoescuela.** Mola ver a Mickey intentando aparcar marcha atrás en zona amarilla.
- **El motor.** Es rápido y permite multitud de coches en pantalla de forma simultánea.

NO TANTO...

- **Es demasiado** parecido, al menos estéticamente, a **Mickey's Racing Adventure.**
- Algunos coches (o pilotos) no han hecho el **equilibrado a las ruedas,** y se nota en las curvas.
- Quizá la **dificultad.** Pero eso... bueno... hace crecer el interés.



Las carreras comienzan con unas alegres escenas en las que Mickey reúne a sus amigos para que vayan a buscar a Pluto, que ha sido secuestrado por las comadrejas. A partir de este instante, no habrá tregua en la carretera.

No te pierdas todo sobre la versión de Nintendo 64 de Mickey's Speedway USA en el **número 98**

CONCURSO ESPECIAL Nº100

SORTEAMOS 500 JUEGOS

QUEREMOS PREMIAR TU FIDELIDAD Y TE INVITAMOS A PARTICIPAR EN ESTE FANTÁSTICO CONCURSO EN EL QUE REGALAMOS 500 JUEGOS. PARA PARTICIPAR SÓLO TIENES QUE ENVIAR EL CUPÓN CON LOS TRES SELLOS QUE ESTAMOS PUBLICANDO DURANTE LOS MESES DE MARZO, ABRIL Y MAYO. ¡PARTICIPA Y GANA ESTUPENDOS LOTES DE 5 JUEGOS PARA TU CONSOLA!. BUSCA LAS BASES DEL CONCURSO EN LA PÁGINA 68 Y ¡SUERTE!

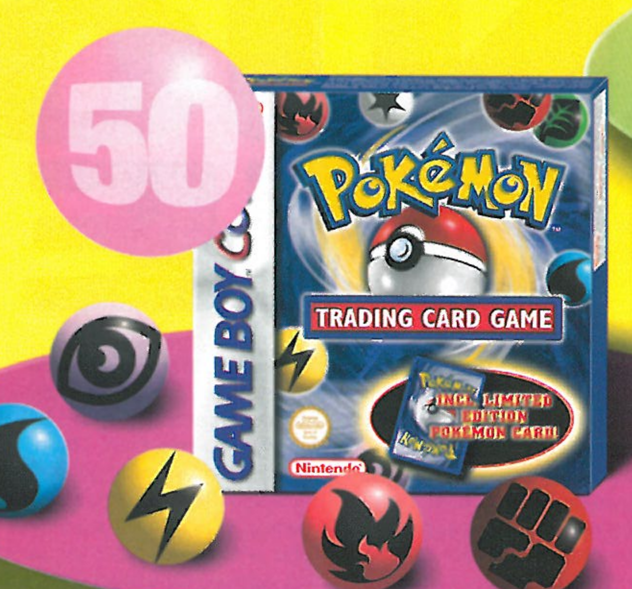
N64 ›

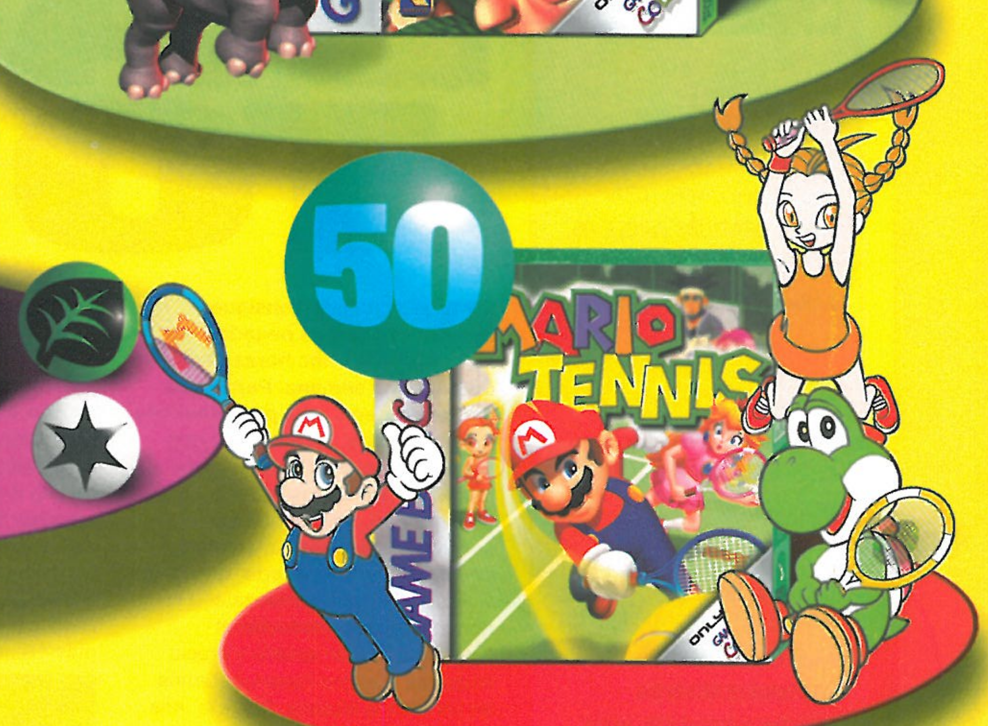


GBC ›









EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
LO ENCONTRARÁS EN
Nintendo Acción NÚMERO 100

RECORTA ESTE SELLO Y
PÉGALO EN EL CUPÓN

SELLO
Nº 2
NT-101



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: RARE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: GRÁFICOS EN INGLÉS, TEXTOS EN CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- RUMBLE PAK
- CÓDIGOS DE TRUCOS
- GRABA PARTIDAS-3 SLOTS DISPONIBLES



- DE 1 A 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS (MODO MULTI)
- 14 MINIJUEGOS
- 9 ENORMES MUNDOS
- TRUCOS Y SECRETOS PARA BANJO-KAZOOIE



- PRECIO:
12.990 PTA (78 €)

¿Buene, bonite y graciose? ¡Qué Rare!

BANJO TOOIE

Pocos juegos consiguen mantenernos pegados a la pantalla ocho horas al día durante una semana. Pero estos dos pájar... em... sus protagonistas lo han logrado. Tanto es así que hasta que no terminemos con el juego, no dormimos (guía al canto, obviamente). ¡Uf! Es que es sorprendente, variado, adictivo, envolvente y, sobre todo, divertido.

El espectáculo comienza con la tronchante intro, traducida al castellano con un acierto y gracia inusuales que nos hacen meternos de lleno en la historia. Tras ella, nos vemos sumergidos en un **mundo enorme, tanto gráficamente como en dimensiones,** en el que puede pasar de todo. Y de hecho pasa, pasa de todo. En nuestro afán por derrotar a Gruntilda, machacamos enemigos de muy distintas apariencias y **notable IA,** volamos a muchos pies del suelo (a muchos dientes, si nos caemos), taladramos rocas, buceamos por el fondo de un lago, disparamos huevos de colores y efectos diferentes, hablamos con un niño topo muy gordo defensor de la expresividad eólica... En fin. Una barbaridad de tareas entrelazadas que -la experiencia de Rare se nota- crean un **ritmo de juego al gusto del jugador.** Siempre tienes mucho por hacer, y tú decides lo que más te apetezca: buscar al hermano de Bottles para aprender nuevos movimientos, conseguir todos los Jiggys para ir abriendo mundos, dedicarte a explorar minuciosamente cada decorado en busca de secretos (hazlo, si posees B-K)... Todo sirve para progresar, por lo que la sensación de quedarse atascado es mínima (si te falla la memoria es más fácil, pero eso es problema nuestro). Así, además de derroche técnico (para qué hablar de los gráficos, es evidente su calidad), Rare se ha marcado una aventura que rezuma **jugabilidad y adicción.** Y con extras para parar un Chuffy, digo, un tren.



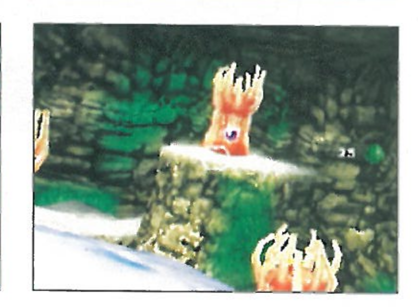






Eso amarillo es un Jiggy. Estas piezas de puzzle permiten el acceso a nuevos mundos, y cuesta conseguirlas. Ésta concretamente, 20 doblones.



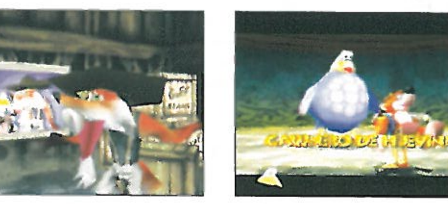


HOLA, BUENAS, QUÉ HAY, CÓMO VA...



















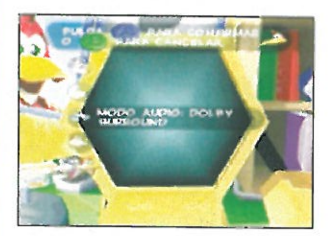




En este juego vas a **saludar a más gente** que viajando en el papa-móvil. Algunos de los que encontrarás protagonizan efímeros papeles en el desarrollo del juego, como **el rinoceronte resfriado vendedor de hamburguesas** (un cerdo, debían haber puesto), o **el gorila**, que hace de sí mismo en la puerta del circo. Otros estarán ahí durante todo el juego, como **Melosa, la abeja, o la gallina Huevina**. Pero, estate seguro, todos tienen unos **diálogos ingeniosos**, sarcásticos y también con mucho guiño (sobre todo el capitán Ojonegro) a Banjo-Kazooie.

PISTA Si te interesa mucho, pero mucho de verdad de la buena, hacerte con los huevos y la llave de hielo que no aparecían por ningún lado en Banjo-Kazooie, examina a fondo el primer mundo. A lo mejor te llevas una sorpresa.

Brillante hasta en las opciones











La mayoría no nos paramos a mirar las "tonterías" que hacen que un juego dé el paso de bueno a excelente. En el caso de Banjo-Tooie, nos hemos encontrado con varias opciones dignas de mención. Primero las de sonido, con Mono, Estéreo, Dolby Surround y hasta cascos. Por otra parte, en opciones de pantalla, hay un modo panorámico, y un inusual escalado de pantalla, útil en algunos monitores. Y además permite repetir videos, minijuegos. En fin, que es la repera de completo.



Mira los novísimos passwords y trucos que hemos conseguido de Banjo-Kazooie en la página 70

¿Presumiendo de un buen nivel técnico?



En el agua, te fliparás con los peces y la sensación de menor peso de todo el escenario.



Las explosiones, además del estruendo, forman buenas polvaredas y derrumbamientos.



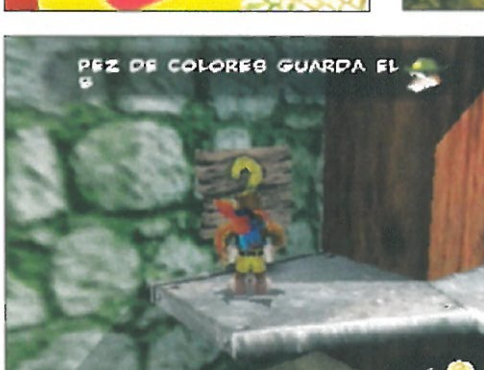
Si lo que buscas es profundidad, párate delante del lago, por ejemplo, y verás.



En cuanto a sombras, fíjate en ésta, doble, que producen los dos focos sobre Banjo y Kazooie.

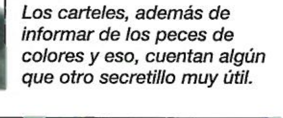


Y en luces, fíjate en el farolillo. Se vio su dominio en Perfect Dark, y aquí lo siguen demostrando.

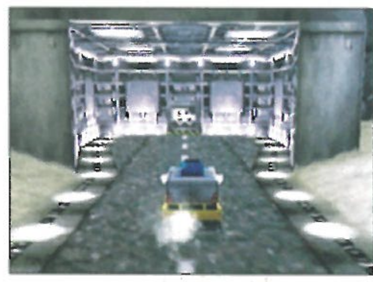


En realidad, existen más minijuegos que los que podemos ver en modo multijugador, pero son para uno solo. Por ejemplo, esta carrera contra el ave María, que tiene mucha gracia, aunque te dejas los dedos.





Los carteles, además de informar de los peces de colores y eso, cuentan algún que otro secretillo muy útil.



LA MAGIA la ponen Mumbo y Wumba, los dos hechiceros. El primero te ayudará con hechizos y palazos, y la bella Wumba te transformará en objetos.

¡¡PUNTAZOS!!





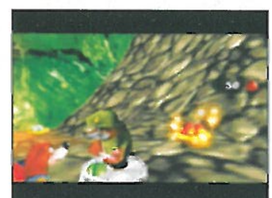




El humor que se gasta el cartucho es del estilo Jimmy. Vamos, incoherente, absurdo, y con dejes Monty Python. Mola.

TIPOS DE HUEVOS





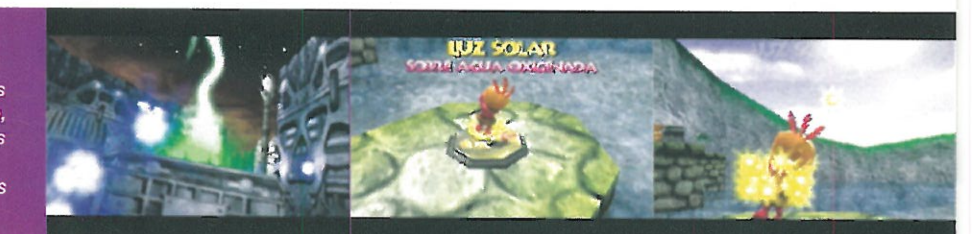


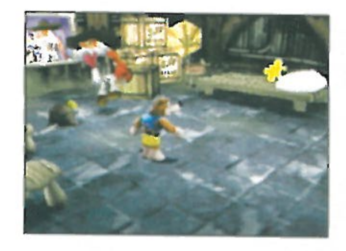


*Sí, no hay más armas, ¿vale? Si Banjo y Tooie se tienen que **defender, lo harán con huevos.** Los normalitos, **azulones** ellos, los podemos lanzar desde el comienzo, y son útiles pero no hacen casi daño. Con un **huevo de fuego**, el siguiente que encontraremos, los enemigos arden. Luego están los huevos granada, explosivos, y los de hielo, que congelan. ¿Habrá más?*

¡MIRA QUÉ... MIRA QUÉ BONIIITO!

Si en la columna enumeramos las virtudes visuales del juego, en las secuencias de hechizos de Mumbo podéis apreciarlo "arrejuntadito", y con cánticos del cabezón, además.





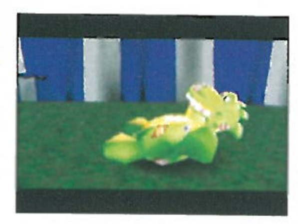


Ser una furgoneta blindada no es tan malo. Todavía puedes saltar y... ¡tienes mucho dinero!



Las "botas de correr mucho" permiten correr mucho por encima del agua, y recoger un Jinjo.

EL SEÑOR PARCHE









Uno de los enemigos finales más bestias que hemos visto en un juego es el pedazo de bicho éste. Mide como que unos treinta metros, así a ojo, de alto. Y da miedo, por sus pisadas, y porque además lanza pelotas explosivas de colores. Los huevos buenos para cargárselo son los explosivos, y sólo le hacen daño disparando a los parches.

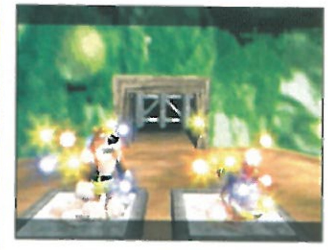
¡No, no quiero!







Sepárate de tu pareja y, si eres pájaro, planearás en tus caídas. Si eres oso, la mochila sirve para algo más que guardar pájaras.





Los interruptores requieren, en cambio, colaboración. Aunque te separes, quédate cerca.











El pirata Ojonegro es peor para los mareos que las sardanas de Jimmy. Algunos ya le conoceréis del primer B-K, pero por si acaso, aquí lo tenéis, intentando caer bien. El caso es que la jarra sólo contiene "agüita frejca"...







Eso que reposa sobre el chirimbolo es un doblón de oro. Con veinte de ésos, Jiggy al "coleto".

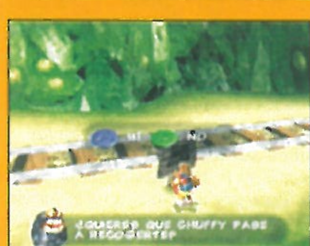
Tren de cercanías, líneas Chuffy











Además de los medios normales para ir de un mundo a otro, que son las patitas de Banjo o Kazooie y los túneles, existe otro que tendrás que ganarte. Bueno, primero, más bien ganarle, al Viejo Rey del Carbón. Después, sólo tienes que ir encontrando la estación de cada mundo, y después ir llamándole.







Pues mira, es verdad que Mumbo y Wumba se llevan mal. No se puede entrar en la tienda de la "fermosa señorina".

BANJO-TOOIE es uno de los juegos más completos, profundos, verdes... ¡QUE ES LA RELEITE, CHAVALES!

CÓDIGOS MUY SECRETOS











*Tan secretos que ni el propio libro de códigos los sabe hasta que le llevéis **las páginas necesarias. Los pedazos de papel,** cómo no, están escondidos (unos más que otros, mirad ése que está en la barriga de un pez), y te darán, tras reunir cuatro o cinco, un password que debes introducir en un lugar concreto del mapeado. Una vez introducido, puedes optar por activar o no el nuevo truco. Tú sabrás.*

JINJOS











Son de **colores, pequeñitos y saben silbar.** Están **siempre escondidos** y a veces son falsos, pero si encuentras todos los de un color ¡Jim... Jiggy al canto!

¿ES ESO UN CARTUCHO DE... BANJO-KAZOOIE?









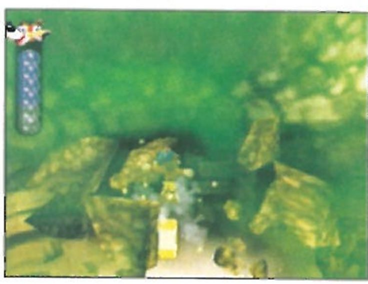
*Hombre, si no tienes B-K, de poco te servirá la tontería, pero vamos, **conseguir los huevos da trucos para Banjo-Tooie** también. Si lo tienes, recordarás que **los huevos que faltaban eran el azul y el rosa.** Los encontrarás en este cartucho. ¿Y la **llave de hielo?** También, también, pero... ¡antes tendrás que alcanzar al escurridizo cartucho de Banjo-Kazooie!*







Si conseguís un Mega-Glowbo, dádselo a Wumba, que se cuenta que os conseguirá un súper-poder QTC.



Esto tan verde es aire malo, irrespirable. ¿Recordáis Perfect Dark? Pues eso.



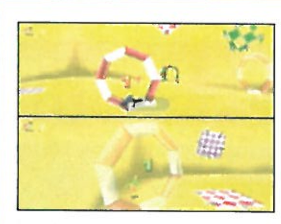
Eso de las orejas de sapo es un Glowbo. Son todos rosas y también muy mágicos.

Y DURA como un juego de los de antes. Es decir, que como hay que hacer un montón de cositas, y los secretitos también están por todos lados, completarlo al 100% lleva muuuuucho tiempo.



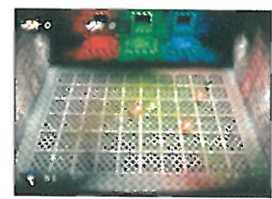
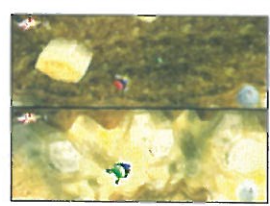
Un minijuego que tampoco se incluye en multijugador es el platillo Peligro. Un paseo guiado, manejando sólo un punto de mira y el gatillo.

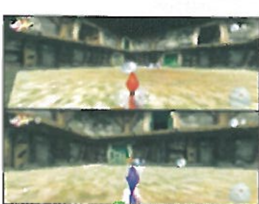
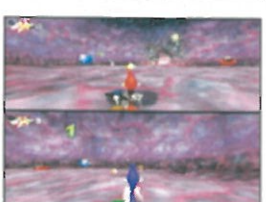
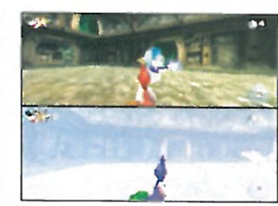
Y ESTO POR SI SOIS MAS DE UNO, O DOS, O TRES...







¡CATORCE, SEÑORES MÍOS! *Catorce son los **minijuegos preparados para varios jugadores** que incluye Banjo Tooie. Y además no hay que ganárselos ni nada, salen ya desde el principio. Eso sí, algunos se parecen bastante, como los cuatro tipo Quake. Otros, en cambio, suponen una verdadera sorpresa y resultan innovadores a tope, como el concurso de Gruntilda. Flipa.*



Aparece la señora en su éste, como si nada, presentando...



...a su bola. Mumbo se gana unos apelativos muy guachis.



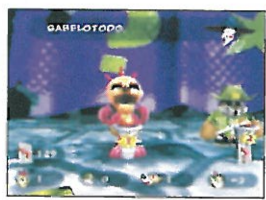
El Sargento se la come también, aunque más sutil.



A Banjo y Kazooie los rebaja, y a Wumba la llama... eso.



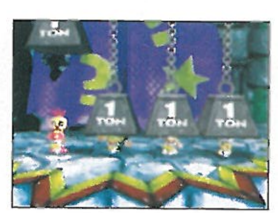
El caso es que se pone a hacer preguntas varias.



Si aciertas, Gruntilda te semi insultará y ganarás un punto.



Si no aciertas, te insultará y habrá rebote, con 2 puntos.



Y al final todo termina como veis. Mejor ganar, ¿eh?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ El nivel alcanzado es "Perfect Dark", pero sin necesidad de realismo.
▼ Sólo en algunas ocasiones se ven texturas superpuestas.

SONIDO


▲ Las melodías se meten en la cabeza y los efectos son variadísimos y de calidad.
▼ No hay voces que digan palabras, sólo "maomaomao".

JUGABILIDAD


▲ La variedad, el control perfecto, la efusividad de la traducción... Todo mola.
▼ Si acaso, sólo podríamos querer un mejor manejo de la cámara en ciertos lances.

DURACIÓN


▲ La aventura es larga, tiene trucos, multijugador...
▼ Por queja, querríamos un concurso de Gruntilda mucho más largo. Un cartucho entero.

TOTAL 97

- Si tienes la primera parte, hazte con Tooie. Más, pero mejor.
- Sin Expansion Pak, tiene uno de los entornos gráficos más profundos y realistas de los juegos de aventura-plataformas.
- La traducción. Por última vez, aplaudimos la traducción.

EL RANKING

- **1. Banjo-Tooie**
  2. Rayman 2
  3. Banjo-Kazooie
- B-K se han convertido en el estandarte de las aventuras N64 gracias a esta genial segunda parte. Si algo pasará a la historia, será lo divertidísimo que resulta, aparte de su calidad técnica.

¡Te gustan los juegos multijugador? Consulta otras opciones en nuestra guía de compras **página 44**

Qué ganas de playa...

BEACH'N BALL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: SPARK CREATIVE
- Tipo de juego: VOLEY-PLAYA
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Fases: 10 EQUIPOS 5 TORNEOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS
- BATERÍA: NO
- DE 1 A 2 JUGADORES SIMULTÁNEOS - CABLE LINK

- PRECIO: **5.990 PTA 36 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Excelente detalle y uso del color. Nos quitamos el sombrero con las animaciones de los jugadores.

SONIDO 79
Durante los partidos no hay música, sólo unos eficaces efectos.

JUGABILIDAD 91
Se le saca jugo en el nivel difícil. Los controles son buenos, pero el balón debe correr más rápido.

DURACIÓN 90
Si te gusta, se te puede quedar corto. Por eso funciona lo de los movimientos especiales.

TOTAL 90

Sorpresón total. Acogíamos este Beach´n Ball como un juego rarito, de un deporte minoritario, complicado; en fin, que no teníamos las mejores perspectivas. Y cómo ha cambiado el cuento: el juego es una pasada y hasta el redactor se ha pedido unas vacaciones...

Gráciles movimientos

...Unas vacaciones para probar "in situ" lo que tan bien se le daba frente a la Game Boy, o sea el **voley-playa.** De eso va Beach´n Ball, claro. **Dos contra dos,** chicos o chicas, imprescindible traje de baño y gafas de sol (como los que llevan nuestros personajes), arena y público entusiasmado. El escenario, las **playas más famosas** del mundo: Río, Los Angeles, ¿Osaka y Toronto? Esto, ejem, quién no se ha bañado en las playas de Osaka, qué lindeza pardiez. No, en serio, cambia mínimamente el decorado según donde elijáis (u os toque), pero lo que importa es jugar. **Con sólo dos botones se consiguen remates escandalosos** (con el jugador aupándose por encima de todos los límites), bloqueos de raza o "salvadas" in-extremis. La sencillez del control más la **espectacularidad del juego** terminan por hacernos sucumbir ante la pantalla, atacando y defendiendo cada pelota como si fuera nuestra. Ahora que, puede que no te convenza lo del voley-playa. Entonces... porque aquí no hay otra cosa... Y otro consejo es que **dosifiques las horas de juego,** porque nos tememos que no dura mucho. Eso sí, un acierto lo de los movimientos especiales.



No es nada fácil bloquear el smash contrario.



Eso sí es defender un balón como leones...



TIENE PREMIO





Ganando los diferentes torneos, conseguiréis passwords mágicos que os descubrirán nuevos y espectaculares movimientos. Aquí veis el Súper saque.

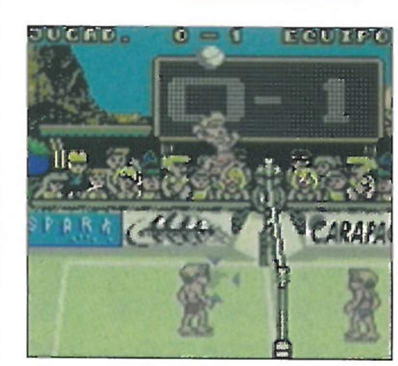
El efecto del balón es extraordinario. ¿Lo veis?



Aunque no influyen nada, los decorados molan.



Casi todos los equipos funcionan igual.



El momento del remate. Perfecto cóctel de fuerza y graciosos movimientos.

Te damos el password para activar el genial supersaque (la maniobra es A-B-B-A al sacar) PWRSRV

Misión: Salvar el mundo

ACTION MAN



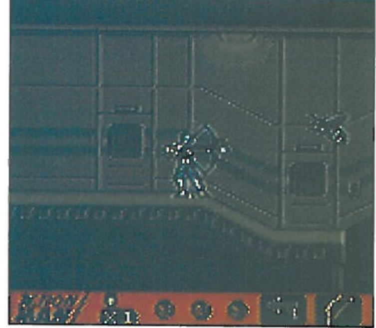
Muchos seguro que habéis pasado horas y horas jugando con el "muñeco de acción" más famoso de los últimos tiempos. THQ os propone que sigáis haciéndolo pero esta vez con vuestra Game Boy Color en las manos.

Action Man ninja, escalada...

Action Man es un **plataformas con dosis de acción** en el que debemos evitar que el Doctor X se cargue la Tierra. Así que, mientras hacemos lo posible por no tropezar en un barranco o escapar de las arenas movedizas, seremos blanco de montones de engendros mecánicos: pequeños acorazados, tiburones con dientes de metal, robots con ametralladora...

Las **fases no están compuestas por niveles distintos** que van sucediéndose, sino que tendremos que superar cada nivel de dos o tres formas distintas, dependiendo de las misiones que se nos encomienden. Cada vez que triunfemos en una, recibiremos un **nuevo objeto o traje** para adecuar nuestro equipamiento a posteriores desafíos. Un ejemplo: se nos pide sacar una foto de la base del Doctor X desde la cima de una montaña. Pues bien, hasta que no nos den la cámara en otro sitio, será imposible completar esta misión. La mayoría de utensilios están sacados de los que los Action Man han ido incorporando: el traje de ninja, el de escalada, en fin basta con ver unos minutos la televisión (y no hace falta llegar a navidades)...







Esta imagen aparece cuando usas una continuación si te fastidian las 3 vidas.



Cuatro fases para comenzar la aventura. Cuando las acabes saldrán otras tres.

Algunas misiones las tendrás que hacer con armas menos efectivas. Esto te obligará a plantearte la misión de otra forma, evitando el ataque de enemigos o atacando desde cerca a los que ya tenías "calados" y no suponía ningún esfuerzo convertir en chatarra. Le da **aire fresco** al juego.

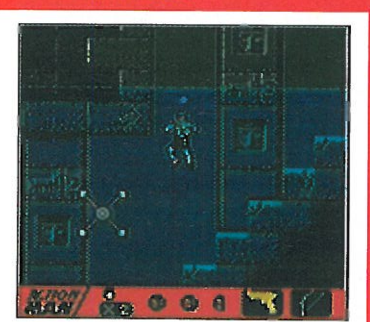
Gráficamente no es espectacular, pero no pasamos por alto detalles como la integración con objetos del entorno: un ejemplo, luces que si las disparas se apagan.

En resumen, pese a las limitaciones técnicas se ha conseguido un juego interesante. Los desarrolladores han apostado por una mecánica que, sin alardes argumentales, no se hiciera aburrida. En un género tan manido, **Action Man lo intenta, que no es poco.**

SITUACIÓN LÍMITE



Las lianas no son de adorno. Cuélgate y balancéate para llegar con garantías al otro lado.

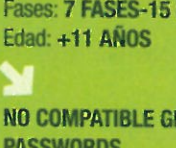


Para algo tenía que servir el traje de buzo... Como un pez en el agua, pero ojito con el tiburón, que come.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **NATSUME**
- Tipo de juego: **PLAT.-ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS EN INGLÉS**
- Fases: **7 FASES-15 MISIONES**
- Edad: **+11 AÑOS**



- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

PRECIO:
5.990 PTA 36 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Simplistas, con pocas animaciones, pero presentan detalles de calidad.

SONIDO 69
La música carece de estructura, como si pusiesen notas al azar. Los efectos, bastante malos.

JUGABILIDAD 83
Cuanto mas juegas, más posibilidades sacas a los pocos movimientos.

DURACIÓN 86
Tres niveles de dificultad para un sistema de juego entretenido que te anima a seguir jugando. Puedes asombrarte del jugo que le sacas.

TOTAL  84

Para que el peque "salte" de alegría

ALICE IN WONDERLAND

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: NINTENDO-DISNEY
- Desarrollador: DIGITAL ECLIPSE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS EN INGLÉS
- Fases: CONSIGUE 4 MEDALLAS DE ORO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- GAME BOY PRINTER
- 1 JUGADOR

PRECIO:
6.490 PTA 39 €

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Agradables y con un excelente uso del color. Sin duda, al más puro estilo Disney.

SONIDO 84
Excelentes melodías que ambientan magníficamente. No esperábamos menos.

JUGABILIDAD 75
No resultará complicado a los pequeños usuarios. El resto no encontrará muchos alicientes.

DURACIÓN 79
Sólo para los peques de la casa, que disfrutarán de su sencillo encanto gráfico y sonoro.

TOTAL 80



Disney Interactive nos ofrece de nuevo una de sus especialidades, a partir de uno de sus más conocidos clásicos, Alicia en el País de las Maravillas. Un plataformas enfocado hacia los más pequeños, con el toque personal de Disney.

¡Que le coooorten la cabeza!

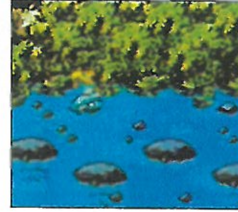
¡Bueno, tampoco es para eso! Que el juego no está tan mal. Consiste en un **plataformas clásico** en el que encontraremos a personajes de la película, como el conejo con prisas, el gato invisible y por supuesto la Reina de Corazones. Ellos nos irán indicando qué **misiones realizar a lo largo de las distintas fases.**

Hablando de fases, alternamos niveles con saltos plataformeros con otros en los que la perspectiva cambia o bien nos exigen completar pequeñas misiones o subjuegos para seguir adelante. Además, el cartucho ofrece distintas **opciones extra,** como un curioso "escondite" con el conejo, o un taller de creación de escenas con los decorados y personajes del cartucho, que posteriormente podremos imprimir con la Game Boy Printer.

Correctamente realizado a nivel técnico, **los gráficos son coloristas y aparecen muy definidos.** El control es sencillo y responde perfectamente, y la ambientación general, sobre todo gracias a las melodías, es excelente. **Enfocado a los más pequeños,** pues al resto les parecerá **demasiado sencillo** en planteamiento y desarrollo.

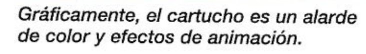












Gráficamente, el cartucho es un alarde de color y efectos de animación.



Avanzar no resultará difícil para ningún jugador, pues no es un juego complicado.

CURIOSOS PERSONAJES

*Sin duda lo más atrayente de la maravillosa historia de Lewis Carroll son los **curiosos y cuidados personajes de la trama.** En el cartucho, la interacción con ellos resulta imprescindible para avanzar en nuestro periplo. Verlos reflejados en nuestras pantallas, según la particular visión de Disney, es un grato placer.*



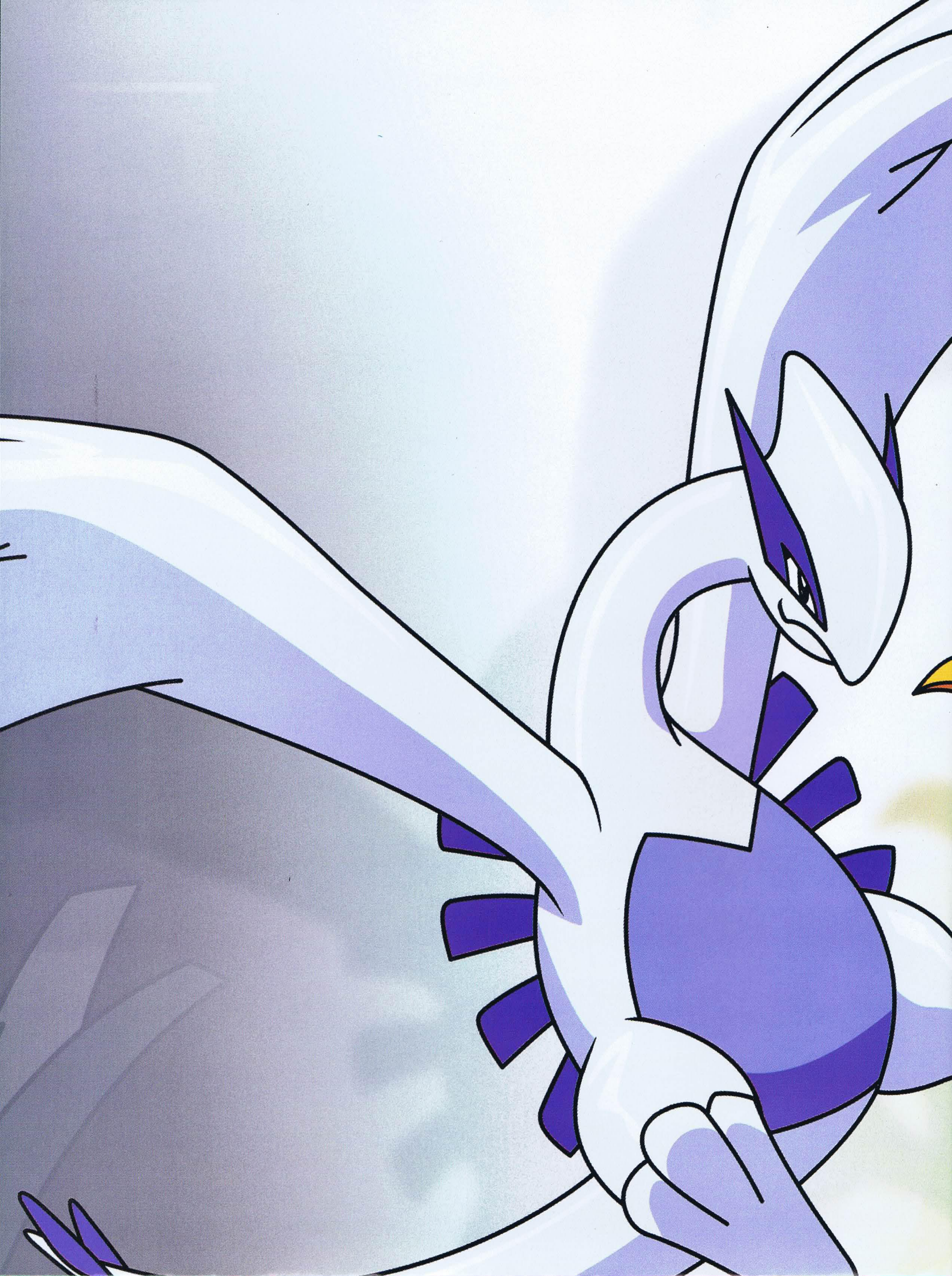
Y ADEMÁS...



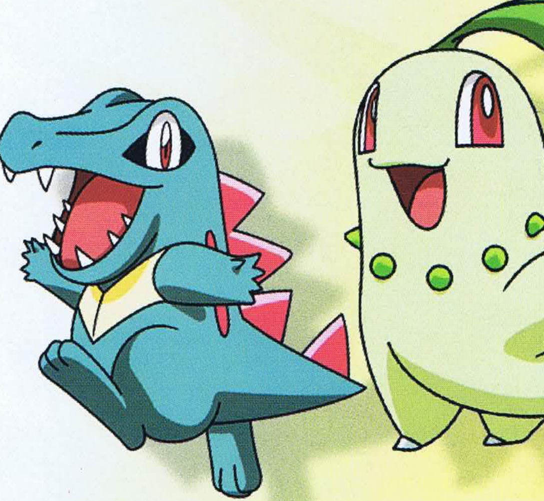


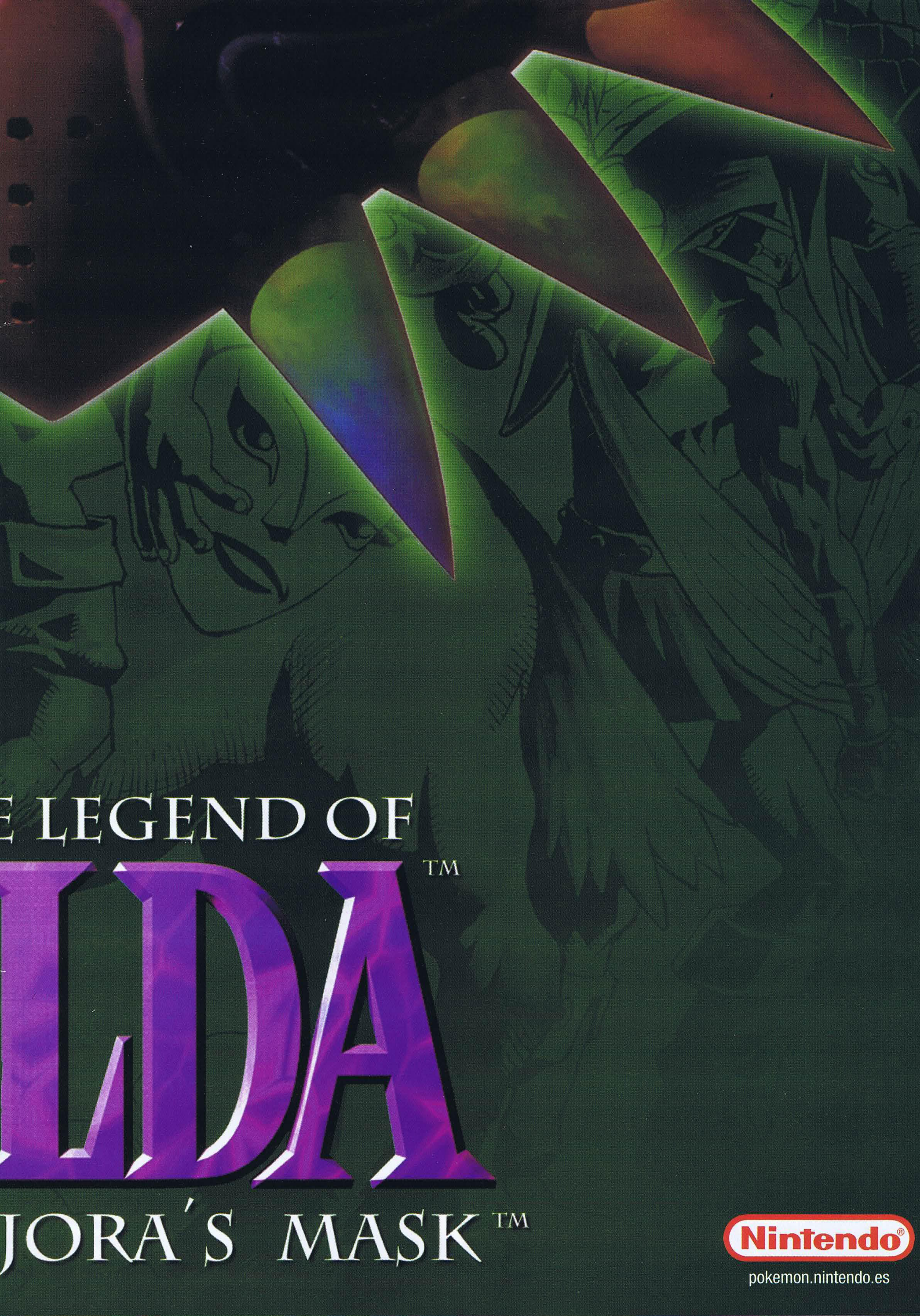
*Como **mini-juegos añadidos,** encontramos una curiosa versión del juego del **escondite,** donde deberemos localizar al conejo en el menor tiempo posible. Y un **taller de creación gráfica,** que nos permitirá explotar la Game Boy Printer con nuestras creaciones.*


NINTENDO64

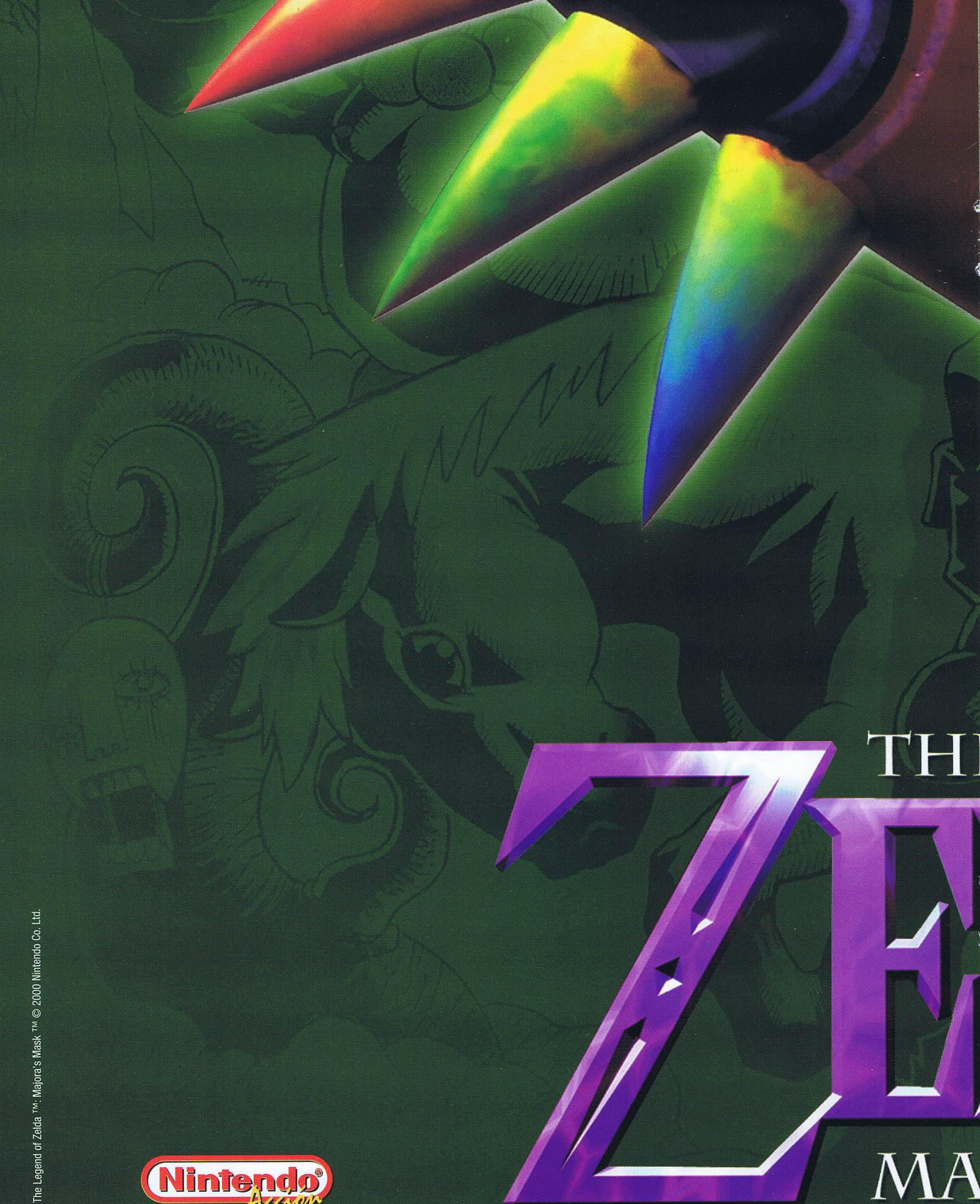



¡Hazte





E LEGEND OF
LDA™
JORA'S MASK™
Nintendo®
pokemon.nintendo.es



The Legend of Zelda ™: Majora's Mask ™ © 2000 Nintendo Co. Ltd.
Nintendo Acción


ÉMON™
on todos!™
endo





Bajo el maaar, bajo el maaar...

LA SIRENITA II PINBALL FRENZY

Basado en la segunda parte de uno de los mayores éxitos cinematográficos de Disney, La Sirenita, nos llega un juego de pinball para nuestras portátiles. Con él, las odiosas esperas en la cola del autobús se harán mucho más entretenidas, mientras tratamos de empujar una y otra vez la dichosa bolita hacia arriba. ¡A ver si le doy!

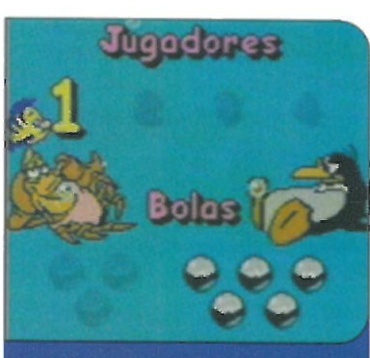
Vaya, se me fue otra vez...

...así que de nuevo empezamos. ¡A darle caña a la bolita! Y es que el planteamiento de este cartucho no puede ser más **simple.** Debemos golpear la bola una y otra vez (como si fuera tan fácil), intentando afinar la puntería en la medida de lo posible para conseguir las máximas puntuaciones posibles.

Para ello, el juego pone a nuestra disposición **dos mesas diferentes.** En cada una de ellas se nos ofrecerá una serie de **misiones y desafíos** que no sólo incrementarán nuestro marcador, sino que además nos permitirán abrir los **mini-juegos** que incluye el cartucho y que inicialmente están bloqueados.

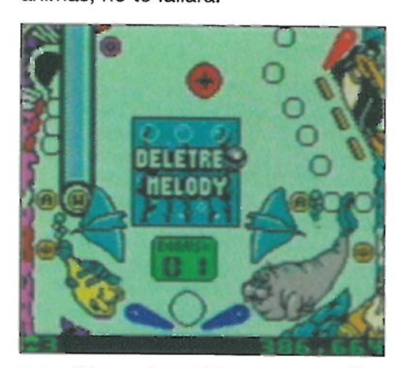
Técnicamente, el cartucho está muy bien realizado. La bola muestra un **movimiento bastante realista** y una rápida respuesta a nuestras pulsaciones sobre los botones. Además se nos ofrecen distintas posibilidades, como **cambiar la velocidad de la bolita,** el número de jugadores que van a competir (hasta cuatro, por turnos) o el de bolas a disputar. Como curiosidad, mencionar que viene de serie con un **Rumble Pak** que nos transmitirá las frenéticas vibraciones de la mesa de juego.

Bien planteado y con un buen acabado, el cartucho termina por ofrecer un juego sólido, más que decente, que no decepcionará a los que anden buscando un pinball que no se base en Pokémon. Además, los **bonus y el multijugador** alargan su vida de forma considerable. Si te animas, no te fallará.



OPCIONES

*Antes de empezar, podremos escoger entre **dos mesas, dos velocidades de juego y disputar 3 ó 5 bolas.** La opción de poder enfrentarnos con otros tres amigos por turnos le otorga cierto aliciente añadido. Sí, tendremos que entrenar para que no nos batan fácilmente...*



A medida que la partida progrese, cada una de las dos mesas nos ofrecerá diferentes de misiones que completar.



Ariel nos mira sonriente, confiando en que a las primeras de cambio no perdamos la bola. Pobrecita...

DE LA MAR, EL MERO...






...y de la Disney, el cangrejo... Sebastián! En un cartucho fabricado por la factoría de sueños no podía faltar el agradable toque colorista que siempre ofrecen los personajes de sus películas. Éstos, junto con las entrañables músicas que todos hemos tarareado, conforman el ambiente perfecto para entretener nuestros sentidos y... ¡ay, que se me va la bolita!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: NINTENDO-DISNEY
- Desarrollador: LEFT FIELD
- Tipo de juego: PINBALL
- Fases: DOS MESAS
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- BATERÍA: NO
- PASSWORDS: NO
- RUMBLE PAK
- DE 1 A 4 JUGADORES, POR TURNOS

- PRECIO: **6.490 PTA 39 €**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
Nítidos y pletóricos de color, bastante sencillos en general.

SONIDO 82
Las excelentes partituras originales del film, acompañan de maravilla.

JUGABILIDAD 84
Buena respuesta del pad. Es su simple desarrollo el que esconde el encanto del estos juegos.

DURACIÓN 85
2 mesas, 4 jugadores, retos, mini-juegos ocultos, en fin, un montón de extras que aseguran horas de juego.

TOTAL 83

Tienes todos los juegos de Game Boy Color en nuestra completa guía de compras de la página 46

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA/EUROCOM ▷Espías
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, E
Catorce misiones, tres niveles de dificultad, multijugador y un gran acabado técnico.

Puntuación 92

1080° SNOWBOARDING



▶NINTENDO ▷Snowboard
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-2J, R
El título más realista de su género. Ofrece un control exquisito y piruetas chachis.

Puntuación 94

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
Un discípulo de Turok con acción continua y buen ambiente peliculero.

Puntuación 90

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS



▷KONAMI ▷Aventura
▷10.490 PTA (63 €) ▷1J, C, E
Una terrorífica aventura con terroríficas situaciones y mucho suspense. Impactante.

Puntuación 88

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

DONALD DUCK QUAC ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷11.490 ptas (69€) ▷1-4J, R, E



El plataformas más completo hasta la fecha creado para Nintendo 64. Original en su planteamiento, único en su desarrollo, con cuatro monos diferentes por controlar, minijuegos y modos multijugador para que nadie se quede sin disfrutarlo. Incluye Expansion Pak porque su "enormidad" técnica y jugable lo necesita. Si no has jugado con él (aún), no sabes lo que te has perdido.

Puntuación 97

DUCK DODGERS



▶INFOGRAMES ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, R
Cinco planetas para explorar con el héroe más pato de la galaxia. Buen nivel y humor.

Puntuación 90

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

F-1 WORLD GRAND PRIX 2



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R
La secuela que mejora al original. Pilotos, escuderías y circuitos oficiales.

Puntuación 96

GOEMON MYSTICAL NINJA 2



▶KONAMI ▷Aventura
▷4.490 PTA (30 €) ▷1-2J, C, R
Plataformas, acción y algo de Rol. Perfecto para jugar a pachas con tu hermanito.

Puntuación 89

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 ptas (39€) ▷1-4J, R



El primer "mazazo" de Rare en N64. Este shooter de espías copó las listas de ventas mundiales gracias a su realismo gráfico, la increíble inteligencia artificial que demuestran todos los enemigos y una jugabilidad ejemplar. Un imprescindible para todo tipo de jugador, lleve tiempo en esto o no. Además, el precio no deja lugar a dudas. Cómpralo o cómpralo. Tú eliges.

Puntuación 94

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. The Legend of Zelda: Majora's Mask
02. Mario Tennis
03. Pokémon Snap
04. Mario Party 2
05. Perfect Dark
06. 007 The World is not Enough
07. F-1 WGP (Player's Choice)
08. Super Smash Bros
09. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
10. Mickey's Speedway USA

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS



▷TITUS ▷Rol
▷8.990 PTA (54 €) ▷1J, C, R
Una aventura de gráficos notables, acción moderada y buen humor. Fans de la serie.

Puntuación 80

ISS 2000



▷KONAMI ▷Fútbol
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-4J, C, R
Aun sin muchas novedades respecto a la edición anterior, sigue siendo el mejor.

Puntuación 88

INT. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



▶KONAMI ▷Deportivo
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C, R, E
Machácate los dedos en 14 pruebas de enorme belleza y realismo. De lo mejor.

Puntuación 91

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

Si tienes Banjo-Kazooie no te pierdas la segunda parte. Aunque sea, vende pollos.

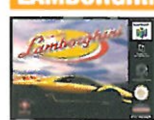
KNOCKOUT KINGS 2000



▷EA ▷Boxeo
▷9.990 PTA. (60 €)▷1-2J, C, R, E
EA te brinda 25 boxeadores reales, control intuitivo y ambientazo gráfico y sonoro.

Puntuación 86

LAMBORGHINI



▷TITUS ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, C, R
Su jugabilidad y la cantidad de modos y coches, merecen la pena por este bajo precio.

Puntuación 80

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

MARIO PARTY 2



▶NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
56 minijuegos para aprovechar bien los fines de semana. Calidad y diversión.

Puntuación 92

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷9.990 ptas. (60€) ▷1-4J, R, T



¿Te quedaste con ganas de llevarte tú la Copa Davis? Pues aquí tienes seis copas para ganar, dieciséis personajes para elegir, once canchas diferentes (incluidas algunas muy "originales"), y una calidad técnica sobresaliente. Y si además cuentas con amigos y mandos, las pachangas con gritos incluidos están servidas para los siguientes… pongamos, diez años.

Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA




▶NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE…

▷AIDYN CHRONICLES
▷THQ



El próximo título para roleros nos adentrará en un mundo fantástico lleno de increíbles personajes con los que tratar (tanto con la palabra como con la espada), con gran variedad de escenarios, combates por turnos y buen hacer técnico.

DENTRO DE DOS MESES…

▷EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO



Si las motos disponibles en N64 no te satisfacen, espera a junio. Entonces podrás hacerte con el mismo título que inauguró el género de "las motos" en NES, pero mejorado hasta decir basta. Sí, hasta la jugabilidad será superada.

DENTRO DE TRES MESES…

▷TONY HAWK 2
▷ACTIVISION



La segunda de uno de los títulos más innovadores del último año en N64 está preparándose para volver a hacernos pensar en "skate mode". Será una versión mejorada de las disponibles en otros sistemas.

¿Aún sin Expansion Pak? Hazte con él y con DK64 por sólo 11.500 PTA

NBA COURTSIDE



▶NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

¡¡Pokémon Stadium + Pokémon Amarillo por 19.000 pesetas!!

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €)▷1-4J, C, R, E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, R, E, T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

BANJO-TOOIE

▷Nintendo ▷AVENTURA
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, R
El universo de Banjo-Kazooie vuelve mejorado en todos los aspectos. Nueve enormes y retorcidos mundos por explorar manejando a nuestros viejos amigos, y recibiendo la ayuda de Mumbo, el cabezón, y Humba, la nueva hechicera que te convierte en cositas. Esta vez llega traducido, dando con ello paso a un humor limpio e inteligente que ayudará a mantenerte pegado a la pantalla hasta finalizar el juego. ¿Los secretos? Sí, todos. Si tienes Banjo-Kazooie, la también genial primera parte, hazte con B-T. Si no, hazte con el antiguo y el nuevo. ¡Que sí, que a por él pero ya mismo! ¡Y corre, que se acabarán!

Puntuación 97

POKéMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷10.990 PTA (66 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos rodeados por el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

LOS FAVORITOS DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. Perfect Dark
2. Banjo-Tooie
3. Majora's Mask
4. 007 The World is not Enough
5. Mario Tennis
6. Mario Party 2
7. Pokémon Stadium
8. Donkey Kong 64
9. Pokémon Snap
10. Pokémon Puzzle League

POKéMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷12.990 PTA (78 €) ▷1-4J, T
La estrategia de la lucha PKMN con enormes gráficos y doblado al castellano.

Puntuación 93

RAYMAN 2



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

ROAD RASH 64



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
Carreras a lo bestia, con motoristas "pegadizos". Flojo técnicamente, pero jugable.

Puntuación 79

SAN FRANCISCO RUSH 2049

▷MIDWAY ▷Carreras
▷10.990 PTA (66 €)▷1-4J, C, R, E
¿Te gusta hacer el cabra? Coge uno de estos coches y goza de su increíble control.

Puntuación 90

SHADOWMAN



▷ACCLAIM ▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €) ▷1J, C, R, E
Con Mike LeRoy te adentrarás en el mundo de los muertos. Una aventura espeluznante.

Puntuación 93

STAR WARS EPISODE 1 RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-2J, R, E
Alto nivel gráfico y más alta velocidad para disfrutar con Anakin de 25 circuitos.

Puntuación 93

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78 €) ▷1J, R, E
¿Decimos algo o nos vamos callando? Si eres nintendero, ya lo tendrás, si no, también.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

LOS FAVORITOS DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. Mario Tennis
2. Perfect Dark
3. Majora´s Mask
4. 007 The world is not enough
5. Pokémon Snap
6. Banjo-Tooie
7. Pokémon Puzzle League
8. Jet Force Gemini
9. Rayman 2
10. Ridge Racer 64

THE NEW TETRIS





▷NINTENDO ▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J
Adictivo, ¿verdad? Pues súmale varios modos de juego y cuatro a la vez.

Puntuación 91

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60 €) ▷1-4J, C, R, E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64

▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

WORMS ARMAGEDDON

▷INFOGRAMES ▷Estrategia
▷8.990 PTA (54 €) ▷1-4J, C
Maneja tu ejército de gusanos con cerebro para conseguir superar 30 misiones.

Puntuación 88

Y EL RESTO...



ARMY MEN SARGE'S HEROES
▷3DO
▷Acción
▷8.990 PTA (54 €)

BLUES BROTHERS 2000
▷TITUS
▷Puzzle
▷8.990 PTA (54 €)



BUCK & BUMBLE
▷UBI
▷Acción
▷7.490 PTA (45 €)



CYBER TIGER
▷EA Sports
▷Golf
▷9.990 PTA (60 €)



ECW HARDCORE REVOLUTION
▷Acclaim
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



MAGICAL TETRIS CHALLENGE
▷Capcom
▷Tetris
▷9.990 PTA (60 €)



MILO'S ASTRO LANES
▷Crave
▷Bolos
▷8.990 PTA (54 €)



MONSTER TRUCK MADNESS 64
▷Rockstar Games
▷Carreras
▷9.990 PTA (60 €



NBA IN THE ZONE 2000
▷Konami
▷Baloncesto
▷10.990 PTA (66 €)

POWER RANGERS
▷THQ
▷Aventura
▷10.990 PTA (66 €)

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
▷Acclaim
▷Tablero
▷9.990 PTA (60 €)

SUPERMAN
▷Titus
▷Aventura
▷6.990 PTA (42 €)

TETRISPHERE
▷Nintendo
▷Puzzle
▷7.490 PTA (45 €)

TOM & JERRY: FISTS OF FURRY
▷New Kid
▷Lucha
▷9.990 PTA (60 €)

TUROK RAGE WARS
▷Acclaim
▷Acción
▷5.990 PTA (36 €)

WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64
▷Nintendo
▷Golf
▷6.490 PTA (39 €)



WCW MAYHEM
▷EA Sports
▷Wrestling
▷9.990 PTA (60 €)



WORLD LEAGUE SOCCER 2000
▷Southpeak Int.
▷Fútbol
▷9.990 PTA (60 €)

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND (NUEVO)

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontraremos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ARMY MEN 2

▷3DO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
El juego de los soldaditos raya a un buen nivel. Mucho más divertido y manejable que la anterior versión.
Puntuación 85

BARÇA MANAGER 2000

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 90

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 84

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

CANNON FODDER

▷CODEMASTERS ▷Acción/estr.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Mezcla de estrategia y arcade, con altísimas dosis de diversión. Como la versión de SNES, pero en GBC.
Puntuación 85

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

▷THQ ▷Motocross
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Original y completo, permite competir contra las "bestias" de este deporte en escenarios 3D.
Puntuación 80

CHICKEN RUN

▷THQ ▷Estrategia
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Guía a los polluelos a la libertad enfrentándote a los obstáculos y sistemas de seguridad de la granja.
Puntuación 84

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
▷ACCLAIM ▷BMX
▷5.990 PTA (36 €) ▷1/4J, GBC
Coge casco y rodilleras, porque vas a volar por los aires (con tu bici), haciendo un montón de piruetas.
Puntuación 88

DISNEY'S DINOSAUR

▷UBI SOFT ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Basado en la peli de Disney, es un juego muy cerebral que no ha llegado a calar entre el público.
Puntuación 58

DONALD QUACK ATTACK

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un plataformas de buena factura técnica, que podría haber aportado mucho más al género de los saltos.
Puntuación 80

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos
Rare ha exprimido la tecnología GBC, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL DORADO

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ayuda a Tulio y Miguel a recuperar el mapa de El Dorado, y de paso ¡a ver si se hacen ricos!
Puntuación 78

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario engine 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. Pokémon Amarillo
2. Pokémon Pinball
3. Donkey Kong Country
4. Pokémon Trading Card
5. Pokémon Azul
6. Pokémon Rojo
7. Super Mario Bros. DX
8. Wario Land 3
9. Disney's Dinosaur
10. Tarzan

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Sus 4 modos arcade y simulación lo sitúan entre los juegos de F-1 más "duraderos" de GBC.
Puntuación 90

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

GTA 2

▷TAKE 2 ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De nuevo somos los malos, y ya sea con el coche o a pie esperan muchas "oscuras" misiones.
Puntuación 73

HEROES OF MIGHT & MAGIC


▷3DO ▷RPG
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Si te molan la estrategia pura y el tema medieval, éste es tu juego. Si no, se te va a hacer cuesta arriba.
Puntuación 70

LA NOVEDAD DEL MES
BEACH'N BALL
▷Infogrames ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Que qué hacen esos cuerpos atléticos jugando con la pelotita en esas playas tan soleadas? Pero cómo, ¿es que no sabes lo que es el voley-playa? Si quieres probar (y picar), te recomendamos este juegazo de Infogrames. Técnicamente es brillante y a la hora de jugar divierte lo suyo. Y no solemos equivocarnos...
Puntuación 90

HYPE-THE TIME QUEST
▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INSPECTOR GADGET
▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mezcla de plataformas e inteligencia es meritoria. ¿Buscas algo diferente?
Puntuación 77

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career".
Puntuación 90

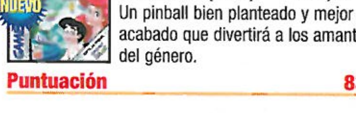
INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

KNOCKOUT KINGS 2000
▷EA SPORTS ▷Boxeo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Simpático (qué cabeza tienen los boxeadores) y completito (10 luchadores), pero muy fácil.
Puntuación 75

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY


▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

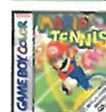
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2 J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Redescubre la aventura original de Konami para N.E.S., su nuevo argumento, su apartado técnico impresionante y su gran duración gracias a las nuevas misiones VR. Los textos en castellano nos ayudan a paladearlo todo, aunque la traducción sea de lo poco criticable.
Puntuación 94

MERLIN

NUEVO



▷ELECTRONIC ARTS ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Merlín defender el reino a base de láseres, a lo largo de 5 fases. Tiene chispa, pero no termina...

Puntuación 82

MICKEY'S RACING ADVENTURE




▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE



▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.

Puntuación 89

PAPYRUS

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los detalles de los escenarios y las animaciones de los sprites son sus más aspectos más destacados.

Puntuación 85

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

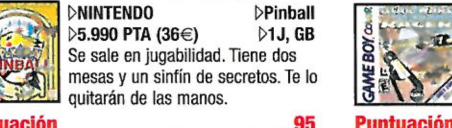
POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 93

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB



Y este es el cartucho responsable de la Pokémania que vivimos. No presenta demasiados cambios respecto a Roja/Azul (mejores gráficos, los Pokémon cambian de localización, nueva Mazmorra Rara), pero la perenne presencia de Pikachu y el "run-run" de los comentarios, le ha dado el liderato de ventas.

Puntuación 91

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRO POOL



▷CODEMASTERS ▷Billar
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Nueve modos, 16 personajes y la posibilidad de jugar versus en la misma consola. Un buen billar.

Puntuación 79

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

ROAD RASH



▷EA ▷Carreras-acción
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Técnicamente goza de un buen engine, pero le falla la jugabilidad. La fórmula no consigue entretener.

Puntuación 70

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.

Puntuación 91

SPIDERMAN

▷ACTIVISION ▷Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho con mucha acción y grandes mapeados, pero una dificultad aplastante.

Puntuación 85

SPIROU

▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS RACER

▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (33 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el engine evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUZUKI ALSTARE



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷5.490 PTA (33 €) ▷1-2J, GBC
Del estilo de Supercross, pero cambiando motos de cross por monturas de carretera.

Puntuación 79

RESÉRVALOS

EL MES QUE VIENE...

▷SCOOBY DOO
▷THQ
Os sorprenderá el juegazo que se ha sacado de la manga THQ. No sólo exhibe unos gráficos brillantes, que recuerdan muchísimo a la mítica serie de televisión, sino que además se basa en un sistema de juego que no se prodiga mucho en Game Boy: **aventura gráfica.**

DENTRO DE 2 MESES...

▷XENA
▷TITUS
Tendremos que esperar hasta mayo para disfrutar con las andanzas aventureras de esta auténtica heroína. Si os gustó la serie de TV...

DENTRO DE 3 MESES...

▷ALONE IN THE DARK
▷Infogrames
Será en junio cuando Infogrames lance uno de los juegos más esperados para GBC. Esta asombrosa aventura cautivará a los fans del terror... y los buenos gráficos. Apuntad la fecha en vuestra agenda.

DENTRO DE 4 MESES...

▷POKéMON PUZZLE CHALLENGE
▷Nintendo
Llegará en julio, de la mano de Nintendo, y con la promesa de no defraudar ni a los fans de Pokémon ni a los del puzzle.

THE GRINCH



▷KONAMI ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El duende que odia la Navidad protagoniza una especie de comecocos de lo más divertido.

Puntuación 83

TINTIN PRISONERS OF THE SUN



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Versión a todo color de la variada aventura de Tintín. No añade gran cosa al original blanco y negro.

Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TONIC TROUBLE




▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOONSYLVANIA



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un plataformas con toques de aventura, que ningún amante del buen saltar debería perderse.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE



▷KEMCO ▷Plataformas
▷5990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El simpático polluelo protagoniza un típico plataformas de larga duración y buen nivel técnico.

Puntuación 81

UEFA 2000



▷INFOGRAMES ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El mejor juego de fútbol disponible. 50 selecciones con las plantillas reales e increíble jugabilidad.

Puntuación 91

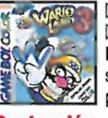
WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

MENUDO PACK DEPORTIVO Por menos de 18.000 ptas, cóctel de Golf (Mario Golf), Tenis (Mario Tenis) y voley-playa (Beach'n Ball)

- Vidas extra, globos de color verde, barriles explosivos, que no falte de "ná".
- Te ofrecemos los mapas de los niveles más complicados.
- Dónde encontrar a los animales amigos.
- Diddy y Donkey nos agradecen efusivamente nuestra ayuda.

No te andes por las ramas y sigue esta guía

DONKEY KONG COUNTRY

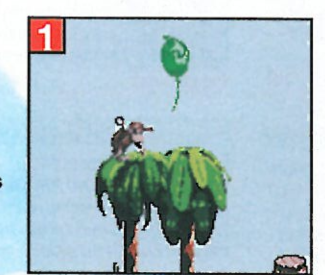
Seguro que lo habréis jugado (quien más quien menos) un "poquito" pero, ¿quién se sabe todos los secretos?, ¿quién ha descubierto todos los misterios de este impresionante juego? Pues por si os falta alguno, o por si acabáis de empezarlo, aquí tenéis la mejor guía, la de NA por supuesto.



1ER MUNDO

NIVEL 1 : Jungla Hijinxs

No te olvides recoger la vida que está justo dentro de la casa (justo la que hay al comienzo, cerca de donde te deja el juego), y ya fuera ve **saltando sobre las palmeras para alcanzar otras dos vidas extra** y un tercer **globo de color verde** –que te da 2 vidas– (1). Cuando tengas a **Rambi el rinoceronte,** descubrirás fácilmente estas dos **zonas ocultas** algo más adelante (2, 3). La primera lleva hacia una **vida extra** y la segunda te deja ante un juego de bonus (4). Si no te has hecho con el rinoceronte, bastará con **arrojar un barril.**


1


2


3


4

NIVEL 2: Lío de lianas

Si te dejas caer por aquí (1, 2) conseguirás la **letra N** en un bonus secreto sin ningún problema. Verás otro **barril explosivo** enseguida, cerca del final de nivel (3) porque salta a la vista. En él hay un bonus donde podrás conseguir **una vida más.**


1


2


3

NIVEL 3 : Estruendo reptil

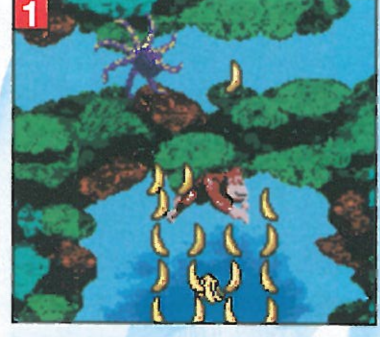




1. Estrella contra esta pared el barril que encontrarás al lado, y accederás a una **zona secreta** donde podrás hacerte con una **vida extra**.
2. Barrilazo al canto sobre esta pared si quieres llegar al **último bonus secreto del nivel.** Ya ves, termina siendo muy fructífero (y divertido) esto de ir estrellando barriles por todas partes. Con un poco de suerte siempre cae algo bueno.
3. El salto no es difícil pero si no pones atención, **golpearás a la abeja.** Recuerda que sobre los neumáticos lo mejor es mantener el botón de salto.
4. El nivel se acaba, pero justo en este último tramo te aparecen dos enemigos casi seguidos, para celebrarlo. **Salta en los neumáticos y después sobre ellos** para eliminarlos a la vez.

NIVEL 4: Travesuras de coral

Cuando encuentres al primer **Croctopus,** ve hacia abajo y conseguirás de golpe **todas esas bananas (1).** En la siguiente pantalla, fíjate dónde indican las bananas porque debajo está **Enguarde,** un pez de enorme utilidad para estas fases submarinas (2, 3).







NIVEL 5: Cañón barril cañón

En la parte de arriba de donde empiezas, hay un **barril explosivo (1)** que te permitirá hacerte con la **letra K.** A continuación, si bajas de la palmera y haces un salto grande por debajo alcanzarás este barril y podrás coger un **icono de Winky (2).** Llegamos a una zona de barriles; si en el último disparas a la pared se abrirá una **zona oculta (3, 4)** donde coger algunas bananas y una vida al final. Ya fuera, el **barril de TNT** que te encuentras después debes explotarlo un palmo antes, justo donde te mostramos en esta imagen **(5).**





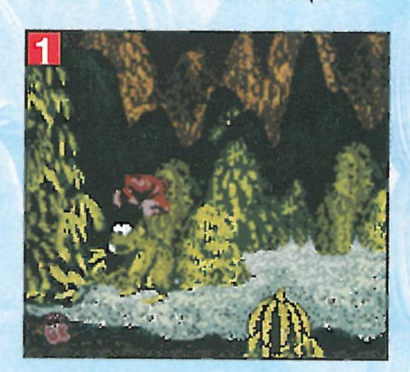






ENEMIGO FINAL: GNAWTY

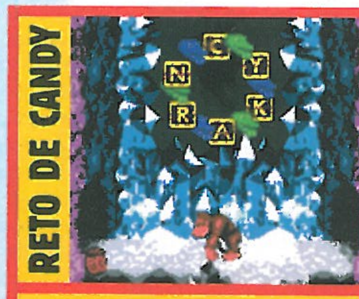
Gnawty es tu primer enemigo serio del juego... pero es fácil. Debes **saltar sobre él cinco veces** para vencerlo y salvar así el escollo del primer mundo. No hay ninguna táctica especial. Simplemente saltar sobre él y esperar a que se recupere para volver a golpearlo de nuevo. Eso sí, ojo a sus ataques.







RETO DE CANDY



Hay tres ítems ocultos en el suelo. En este reto se trata de saltar desde el neumático para alcanzar la moneda DK y las dos bananas que nos brindan. Parece fácil, ¿verdad?

¡¡NO TE PIERDAS!! En las páginas siguientes descubre el mapa de Peligro de piedras y aprende cómo superar a Necky

2º MUNDO

NIVEL 1 : Camino de Winky

Para hacerte con la **letra K** nada más empezar, asegúrate de rodar con el **botón B** y coger impulso de manera que evites que el enemigo te golpee (1). Cuando llegues a una zona con **dos buitres a cada lado** de una plataforma, salta sobre alguno de ellos para montar en **Winky, tu amiga la rana** (2). Si no has podido hacerte con ella, asegúrate en todo caso de no pasar por alto el barril que se encuentra sobre esta fila de bananas: en un bonus secreto te harás con la **letra O** (3). Y mejor que dejarte caer por una nueva fila de plátanos, **salta sobre el buitre** para **alcanzar la letra G** (4).

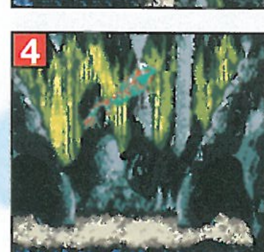





NIVEL 3: Rebote bonanza

Empuja el primer neumático que encuentras hasta el principio de nivel (1), para hacerte con un **icono de Rambi.** El siguiente neumático, justo antes del Barril de Salvar, llévalo a la plataforma que sube y baja, y una vez sobre ella salta bien pegado a la pared. El muro es falso y podrás coger la **letra N** (2, 3). Al otro lado verás una puerta. Entra y Winky te ayudará con los últimos saltos del nivel (4), sobre todo para el barril de bonus secreto antes de la salida. Sin Winky, basta con empujar el neumático hasta el borde para poder hacerte con él (5).

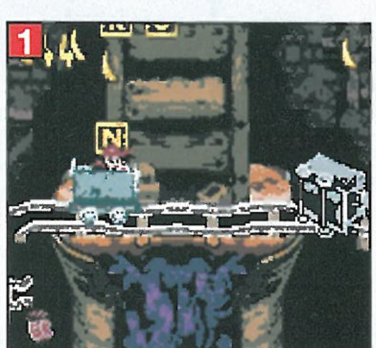


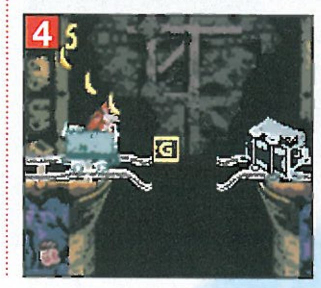




NIVEL 2: Estragos en la mina

Esta fase es realmente de las que te tienes que aprender al dedillo.Te guste o no terminarás por **memorizar cada palmo del trayecto** hasta que ya te la pases casi sin despeinarte. Las cosas comienzan a ponerse feas después del **Barril de Salvar.** Cuida el salto cuando cojas la **letra N** entre dos de las muchas vagonetas volcadas que te encontrarás en todo este segundo tramo (1). El otro gran peligro del nivel son los **enemigos** que vienen de frente **en vagonetas.** Recuerda dónde está cada uno y no tendrás problemas (2). ¡Olé! Vida a la vista: salta un pelín antes de lo que te dictan los instintos y será tuya (3). Ya cerca del final, cuida el salto al coger **la letra G.** Esta vez sí que debes apurar hasta el borde (4). No te relajes cuando veas que estás casi fuera, **el último enemigo justo antes de la salida** te dará más de un disgusto si no estás atento (5).




NIVEL 4: Barriles semáforo

Atento porque te puedes pasar el nivel en un periquete. **Ve a la izquierda nada más empezar, y aparecerás casi al final de nivel** (1). Para completarlo entero, primero deberás sortear algunas situaciones difíciles, por ejemplo al dar con el **primer neumático** y saltar sobre las tres plataformas con otros tantos enemigos (previo toque al barril-semáforo) (2, 3). Coger la **letra O** es bien sencillo: **rueda con B** y salta cuando estés a punto de caer (4). Salvado esto, repara en una fila de plátanos con un barril de bonus secreto arriba que alcanzarás con un salto grande (5). Y si te preguntabas dónde estallar el barril que hay tras el punto de salvar ya tienes la respuesta: en la siguiente pared que viene de frente, tras tocar el barril-semáforo para esquivar a los dos enemigos (06).








NIVEL 5 : Peligro de piedras



1. Ayudándote del neumático salta a la izquierda al comenzar. Ese barril explosivo te permitirá conseguir la **letra K.**

2. **Métete en este barril** y cuando te dispare, **gírate hacia la derecha** para hacer aparecer un neumático que te permitirá llegar hasta el siguiente barril explosivo. Allí te espera un **bonus secreto,** justo después de coger la **letra O.**

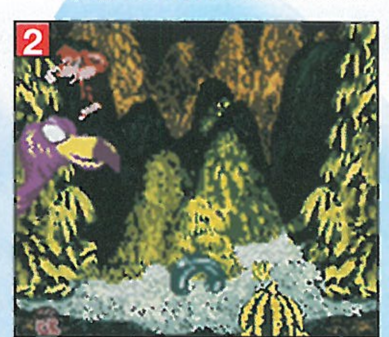
3. Da un gran salto y cae bajo las bananas: **aparecerá un neumático.** Empújalo hasta el borde y salta sobre él.

4. Cuando el enemigo esté lo más arriba posible, **deslízate con B** hasta casi fuera del borde y salta al otro lado.

ENEMIGO FINAL: NECKY

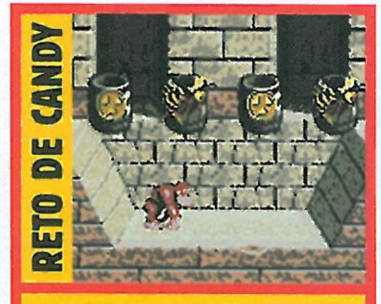
Necky aparece alternativamente a ambos lados de la pantalla y su rutina es **arrojar una piedra en cada aparición y esperar unos instantes** antes de volver. Esquiva lo que te lanza y **ayúdate del neumático para saltar sobre su cabeza.** Con **cinco veces** caerá fulminado y alcanzarás Valle Liana, el siguiente mundo.







RETO DE CANDY



Hay 4 barriles en los que aparecen alternativamente avispas y la moneda DK. Salta evitando tocar la avispa y haciendo coincidir los cuatro iconos.

- Mapas, paso a paso y objetivos de los tres primeros niveles.
- Las claves están servidas, tú pones la habilidad.
- El mes que viene lo rematamos. Esperadnos,eh.

¡Pues habrá que empezar a espiar más lejos!

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

PRIMERA PARTE

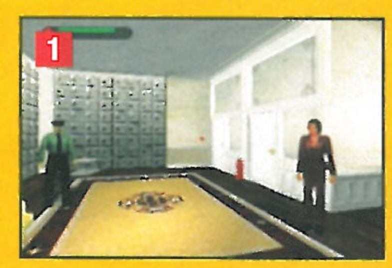
Electronic Arts cree que nos puede desesperar con su jueguecito nuevo. ¡Pues van "daos"! Ahora mismo empezamos un curso acelerado de espionaje, infiltración y muchos tiros y cosas, que van a ver. Al tema.

FASE 1 COURIER

Comienza dirigiéndote al pasillo de la derecha y cruzando la siguiente sala, la de la **cámara.** Al abrir la siguiente puerta te encontrarás en una sala con un guardia y un civil (1). Abre la primera de las pequeñas habitaciones y, sobre la mesa, encontrarás tu **equipamiento** (A), además de la tarjeta necesaria para entrevistarte con **Lachaise. Objetivo A cumplido.** Lo siguiente es volver al hall principal y dirigirte al pasillo de enfrente. Enseña tu **tarjeta de entrevista al de seguridad** (2) y te encontrarás negociando con Lachaise. Tras el incidente, empieza por colocar una bala en la cabecita del enemigo que ha quedado postrado en el suelo, puesto que, poco después, se levanta. Abre la puerta más lejana (3) (B) y cruza la habitación. Al abrir la siguiente puerta, no avances y podrás eliminar otro estorbo sin que se entere. Al eliminarlo, se abrirá la segunda puerta de la derecha, en el pasillo, y saldrán otros dos más. Mándalos a paseo y utiliza las puertas abiertas para cubrirte mientras machacas al que hay al final del pasillo. Avanza ahora hacia los ascensores y prepara un dardo tranquilizante para dormir al guarda de seguridad que aparece al doblar la esquina (4). Al enemigo de detrás lo convidas a un balazo sin acritud. Abre la puerta de la derecha en ese mismo pasillo y ataca al par de enemigos que hay dentro. Se abrirá la otra puerta de la habitación y entrarán más enemigos, junto con

OBJETIVOS

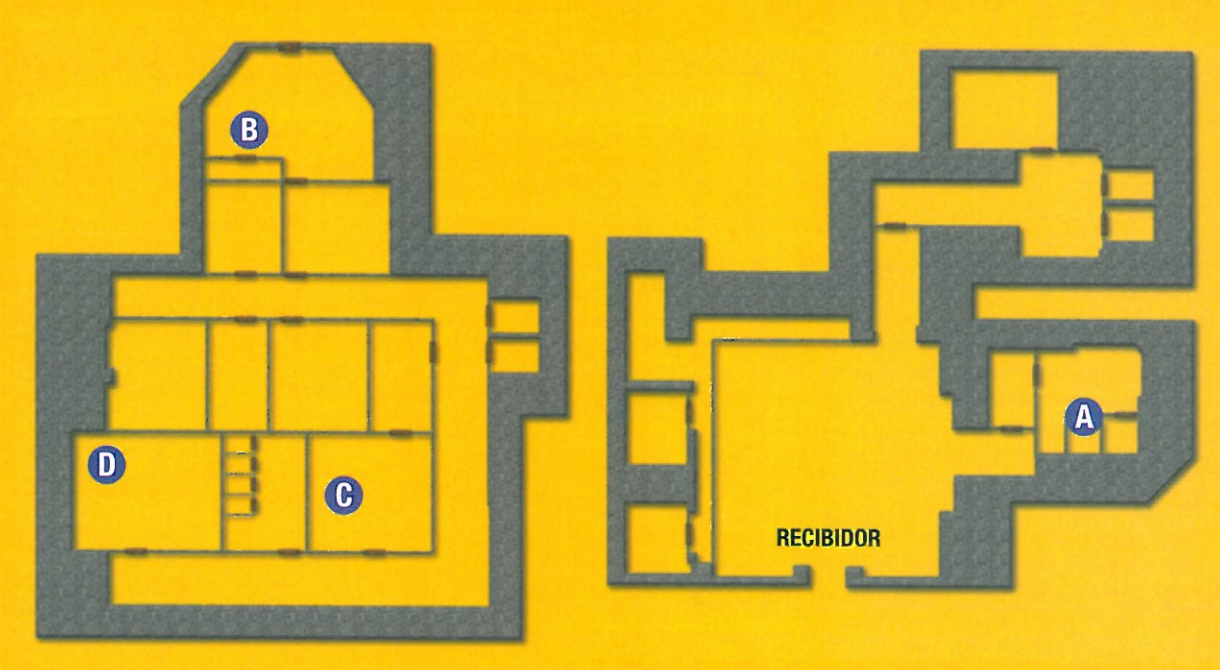
- Coger el equipamiento de la caja de depósito.
- Evitar bajas civiles.
- Apoderarse del maletín con el dinero.
- Abrir la caja fuerte y obtener la tarjeta de acceso.
- Destruir la cinta de vídeo.
- Escapar del banco con el dinero.







un guardia. Dardo para el guardia y balazo para los demás. Entra por la puerta y utiliza el **"Safe Cracker"** en la **caja fuerte** (5) (C) para obtener la tarjeta de acceso. **Objetivo D cumplido.** Sal por la otra puerta y volverás a estar en el pasillo. Encamínate a la puerta del final y utiliza la tarjeta en el lector para entrar. Cárgate un enemigo y duerme un guardia a tu derecha. Ahora enfoca al vídeo (6) (D) y utiliza el **"Data Scrambler". Objetivo E cumplido.** Sal al pasillo y recórrelo hasta llegar al otro extremo. Allí está la puerta que viste la primera vez que entraste en el pasillo. Ábrela con la tarjeta, duerme al guardia y ve hacia el panel de introducción de código (7) (E) para utilizar el **"Keypad Decryptor".** Coge el maletín y dirígete a los ascensores. Desármate para cruzar el hall y salir del banco.











FASE 2 KING'S RANSOM

Todo empieza en el **despacho de M.** Sal de allí y cruza el siguiente despacho (a propósito, si te acercas a **MoneyPenny,** la secretaria, **te dará una útil bomba camuflada en un bolígrafo).** Al llegar al pasillo, encárgate del terrorista que entra por la ventana para, a continuación, darte la vuelta y dispararle al extintor que se ve al fondo del pasillo, a la derecha, justo cuando pase otro par de enemigos. Sigue adelante hasta el final del pasillo y mira a tu izquierda. Al fondo verás dos enemigos y un extintor a su derecha. Después del ¡PUM!, dirígete hacia donde estaban ellos y al doblar la esquina estarán esperándote los tres de Arganda. Dales boleto y avanza hacia el final del pasillo. Abre la puerta de la izquierda **activando el lector de manos** (A) y dirígete al **monitor que muestra letras rojas** (8) para **activar el sistema de seguridad** de la planta superior. **Objetivo D cumplido.** Al salir de allí te comunicarán que los terroristas tienen a M. Vuelve a su despacho eliminando por el camino a un terrorista y a dos más frente a su despacho. Cuando entres, M estará en el centro de la habitación y el malvado se encontrará al fondo, escorado a la derecha (B). Cárgatelo deprisa o M será historia. **Objetivo E cumplido.** Ahora escolta a M hasta el centro de seguridad por el mismo camino que viniste. Excepto en la primera, habrá un terrorista esperándote en cada esquina que dobles (10). Con M ya acostadita, dirígete a la salida de emergencia (11) (C). Cárgate a los terroristas colgados de los cables con la ametralladora y, antes de bajar, acércate a la barandilla y elimina al desgraciado del rellano desde el piso superior. Haz lo mismo en el siguiente rellano. Una vez abajo, saca la ametralladora y acaba con los tres enemigos que bajan por los cables antes de que toquen el suelo. Sal de allí y recorre todo el pasillo hasta que se bifurque (date cuenta de que en este pasillo está el **Q Lab** (D), donde tendrás que ir para acabar la fase). Una vez que llegues a la bifurcación, elimina a los tres terroristas que corren tras el científico (hay un extintor por allí), y sigue por el pasillo de delante. Entra por la primera puerta a tu izquierda y cruza la habitación para darte de morros con la sala de seguridad de la planta baja (12) (E). Tras eliminar a un terrorista rezagado a tu derecha, entra y activa el monitor con letras rojas. **Objetivo H cumplido.** Sal de allí, sigue el pasillo en la única dirección posible (al otro lado hay llamas), dobla la

OBJETIVOS

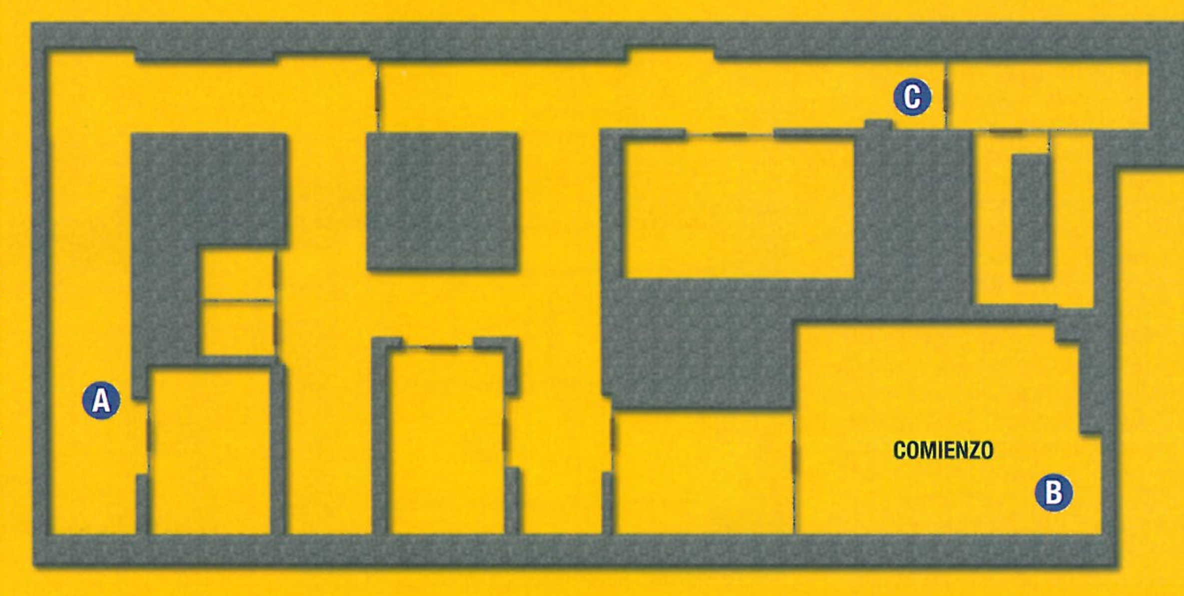
- **Proteger a todo el personal primario de MI-6.**
- **Evitar bajas de civiles y del personal de seguridad.**
- **Localizar a Sir Robert King.**
- **Activar el panel de seguridad de la planta superior.**
- **Rescatar a M de los terroristas.**
- **Escoltar a M al centro de seguridad: M debe vivir.**
- **Activar el sistema anti-incendios.**
- **Activar el panel de seguridad de la planta baja.**
- **Escoltar a la Dra. Warmflash.**

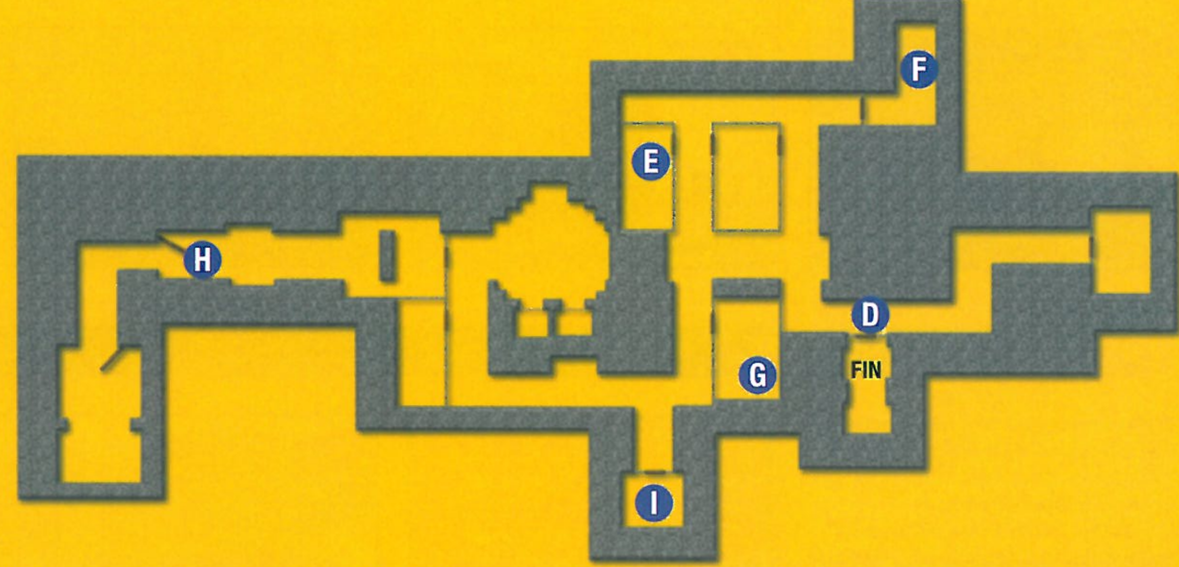




TRUCO Termina la fase Thames Chase en menos de 4:25, en modo Agente 00, para conseguir armas "exóticas"

esquina una vez a la derecha y continúa recto hasta llegar a una parte oscura. Allí se encuentra el interruptor que debes pulsar para poner en marcha el sistema anti-incendios (13) (F). Hazlo con cuidado porque al doblar la última esquina te espera un enemigo. Vuelve hasta la primera bifurcación de la planta baja y ve por el otro corredor eliminando a los terroristas que se descuelgan por los agujeros en el techo. Encontrarás un **plano de la planta baja en la pared.** Sigue el corredor a la izquierda y entra por la primera puerta también a tu izquierda. Elimina al terrorista que sale de frente y destruye el ordenador de la derecha para cargarte al otro. En esa sala hay un bendito **chaleco anti-balas** (G). Sigue el pasillo, dobla la esquina, ignora el pasillo a la izquierda, gira otra vez, y entra en la segunda puerta a la izquierda, la del interruptor manual. Una vez hayas llegado a la puerta de la **cámara acorazada** (H), te mandarán a buscar a la **Dra. Warmflash** (14). Vuelve hasta el pasillo que acabas de ignorar al venir aquí . Allí espera la Dra. Warmflash (I) y tendrás que escoltarla hasta la cámara. Camino corto pero intenso. Detrás de cada esquina encontrarás enemigos. **Objetivo I completado.** Una vez que la Dra.llegue, continúa hasta la cámara donde encontrarás a **Sir Robert. Objetivo C completado.** Vuelve ahora al primer pasillo de la planta baja y entra en el Q Lab (15).





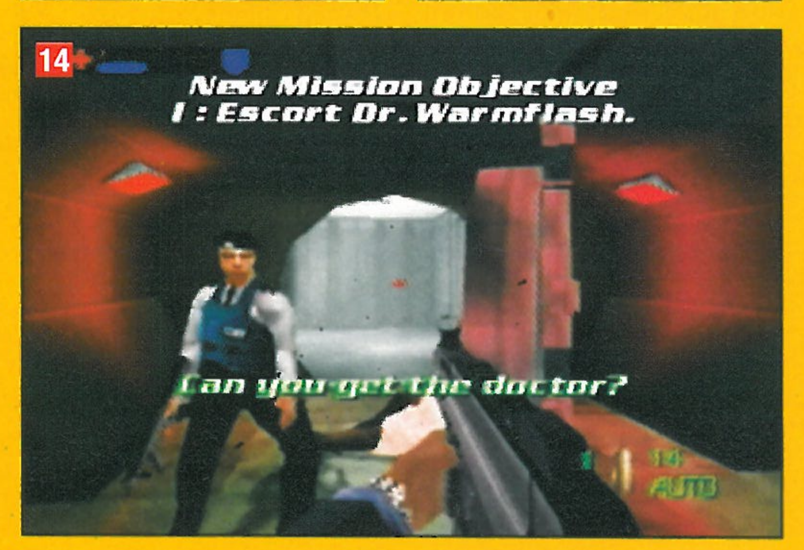






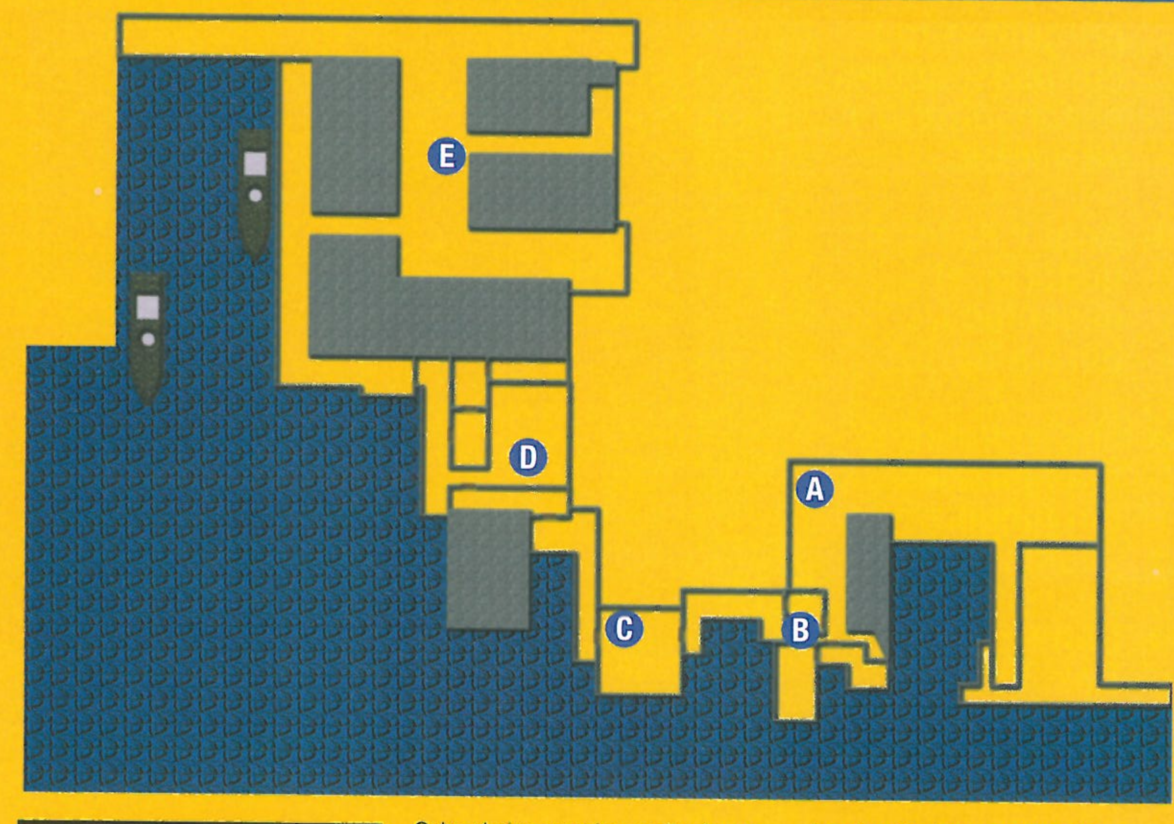






FASE 3 THAMES CHASE

Comienza por esperar a que **pase la lancha de los terroristas.** Después sube por la escalera hasta que atisbes al primer enemigo. Sin subir del todo, llénalo de plomo (16). Avanza hasta la siguiente escalera y repite la operación con el menda de la furgoneta (A) y su amigo de al lado (17). Al subir, tendrás que eliminar a otro más. Dobla la esquina y dispara rápidamente al barril del fondo para eliminar a la pareja que sale de la caseta. Lo siguiente es meterte en la furgoneta y coger el **rifle de francotirador** para eliminar al que te dispara desde la ventana de la caseta. Avanza y recoge la munición. Detrás de la caseta encontrarás un hueco donde hay un **arpón** (B). Baja la escalera hasta el rellano y ubícate de modo que sólo te vea el terrorista que está más a la izquierda. Elimínalo y muévete un poco a la izquierda para descubrir a dos enemigos con sendos rehenes (18). A estos dos hay que quitarles de enmedio deprisa, porque de lo contrario sacrificarán a los inocentes. Gira ahora por el pasadizo de la derecha para encontrarte con tres hombres-rana. Elimínalos de lejos y avanza poco a poco con tu rifle de francotirador para dar cuenta del que está subido en la construcción de enfrente. Tienes otro enemigo al fondo a la izquierda. Según avances, date la vuelta y mira a tu derecha para atisbar otro francotirador. Introdúcete por la siguiente puerta y gira a la izquierda. Cuando vuelvas a girar, esta vez a la derecha, no avances. Dispara al barril. Haz un amago de salir al centro de la habitación, pero vuelve enseguida a la seguridad de las cajas. Saldrán cuatro tipejos que se repartirán por el piso superior. Elimínalos uno a uno utilizando las cajas para ocultarte del resto (19). Ahora sube a toda prisa, gira a la derecha, bordea la barandilla, avanza hasta la esquina de la izquierda, vuelve a girar a la izquierda y sitúate en la esquina que está a la derecha de la puerta (C). En la esquina de enfrente se habrá apostado un payaso. Cárgatelo y haz lo mismo con el que te espera tras la puerta. Al salir tienes dos francotiradores esperándote en la repisa del edificio de enfrente (20). Tras eliminarlos, avanza hasta el siguiente corredor y equipa tu **Mágnum** para dar la bienvenida a los tres/dos (depende de la partida) tipejos escondidos tras las cajas y barriles. Abre la siguiente puerta y avanza entre las cajas siempre hacia adelante. En el último hueco a la izquierda hay un enemigo.



OBJETIVOS

- **Perseguir, pero no eliminar, a la mujer asesina.**
- **Rescatar a los rehenes.**

Tras matarlo rápidamente, date la vuelta y elimina a otro. Avanza por donde venía el último y, a la derecha, verás a otro enemigo en el piso superior. Fríelo y dirígete a las cajas de tu derecha para acabar con otro más. A la izquierda hay dos rehenes. Saca la Mágnum y peta al enemigo que los custodia, situado un poco más a la izquierda que ellos (21). **Objetivo B completado.** Ahora equipa el gancho de tu reloj y dispara al soporte que hay en el techo (22).

Sube al piso superior y salta de una caja a otra hasta el otro lado de la sala, donde te espera un **chaleco anti-balas** (D). Sal por la puerta de arriba, cruza otra sala y cárgate a otro terrorista. Te avisarán de que la mujer está escapando, de modo que, a partir de aquí, hay que actuar a toda caña. Nada más bajar tienes un enemigo a tu izquierda. Dispara a los barriles. Continúa avanzando y cárgate dos más. Despacha al par del barco y sube por las escaleras de tu derecha. Dos más en el rellano. Sigue subiendo y estarás en una calle llenita de enemigos. Nada, machaca a los que puedas mientras corres hacia la entrada del metro, enfrente y un poco a la izquierda (E). Se acabó. Qué agobio.


16


17


18


19


20


21


22


22

- Este mes hay preguntas muy curiosas, mirad el consultorio y ya veréis...
- Anju y Kafei, la historia, el desenlace, hora a hora.
- Los momentos más puzzles del juego. ¿Estás listo?
- Gómez, Big Boe, Vigorse, Twinmold... acaba con ellos antes de que ellos...

Sigue paso a paso la aventura de tu vida

ZELDA MAJORA'S MASK

TERCERA PARTE Y FINAL

Convertirse en héroe tiene sus ventajas y sus desventajas; lo mejor es cuando salvas a la chica y te llevas un buen premio (no sólo económico); lo peor es acabar como Link en esta aventura: compuesto y sin novia (Epona no vale), con el monedero vacío, y sin cambiarse de ropa en tres días...

En el número anterior, Mikau cayó ante nuestros pies gracias a nuestro empuje y a nuestras flechas de fuego. Sucedía en el Templo de la Gran Bahía, una vez que nos hacíamos con la Flecha de Hielo y la Gran Llave.

GRAN BAHÍA

Al **este** (1) del **Cabo Zora** verás unas palmeras a las que únicamente podrás subir con la propulsión de **Link Zora.** Ahora usa el gancho para llegar a la plataforma con dos piedras, y reviéntalas con tus bombas. Devuelve las hadas y serás **recompensado con el doble de resistencia** contra los enemigos.

CASA DE LAS ARAÑAS DE LA PLAYA

- **Objetos: Bolsa Gigante.**

Situada (2) al Sureste de la costa de la playa, tendrás que conseguir **30 Skulltulas Doradas.** Asegúrate de jugar durante el primer día y de tener el **tiempo ralentizado.** Una vez que las consigas todas, obtendrás la Bolsa Gigante -de la mano de un chico que encontrarás en la entrada de la casa- con la que podrás **almacenar 500 Rupias.** A continuación sigue estos pasos:

1. Dentro de la casa, pon una **bomba en la pared rota para entrar.** Usa el gancho contra la primera araña.
2. Baja y date la vuelva para localizar a la **segunda.**
3. Quema la tela de araña con tu **Flecha de Fuego** y usa el







gancho contra la araña.
4. En la siguiente habitación, verás a una **encima de la máscara** que hay en las escaleras.
5. Sobre los soportes de madera.
6. Baja las escaleras; verás a otra bajando de una máscara que hay encima de unos jarrones.
7. Date la vuelta y verás a otra por el hueco oscuro que hay sobre las cajas.
8. Está en el jarrón que está situado encima de las cajas.
9. Golpea los jarrones abiertos con tu **Máscara Goron.**
10. En los jarrones.
11. En los jarrones.
12. Quema la tela de araña que forma ángulo con las cajas. Usa el gancho en el hueco de la pared que has descubierto.
13. **Ve a la biblioteca.** Dirígete a la izquierda y empuja las mesillas para localizar otro hueco.
14. Empuja la **librería** que hay en la parte superior para llegar a una **habitación secreta.**
15. La encontrarás en la habitación secreta.
16. Sitúate en la parte izquierda y usa la mesa para disparar a la araña que hay encima de la librería.
17. Localiza la librería con pocos libros para subir -donde está el Starchild-. Verás a la araña en el hueco oscuro de la pared.
18. Usa el gancho para tirar el cuadro que hay a la derecha.
19. Usa el gancho para tirar el cuadro situado a la izquierda.
20. Sal de la biblioteca y localiza el comedor. Súbete en la mesa y machácala.
21. Aparecerá aquí.
22. Aparecerá aquí.
23. Golpea el jarrón abierto siendo **Darmani.**
24. Usa el gancho contra el cuadro de la izquierda.
25. Encima de la mesa, verás otra araña en el hueco de la pared.
26. Sal y quema la tela de araña que bloquea la puerta. Ahora quema la tela de araña que hay en el techo.
27. Rompe la caja de la derecha y entra por el pasadizo.
28. La caja de la izquierda tiene otra araña.
29. Sitúate detrás de las dos piedras colocadas verticalmente.
30. Sube por las cajas que hay cerca de la puerta y usa el gancho para llegar a la parte superior. Rompe los jarrones.

RÁPIDOS DE LA CATARATA

- **Objetos: Botella.**

Localiza (3) los **troncos que hay al este del Cabo Zora** -cerca de la catarata-. Sube de palmera en palmera con el gancho para llegar al circuito. **Habla con el castor** y juega en los rápidos sin dejarte ni un anillo.

LA HISTORIA DE ANJU Y KAFEI

- **Objetos: Botella, Llave para Habitación, Carta para Kafei, Colgante de los Novios y Envío Especial a Mamá.**
- **Máscaras: Careta Keaton, Gorra de Cartero, Careta del Sol y Careta de Novios.**

Esta es la parte más complicada del Cuaderno de los Bomber, pero es alternativa; así que, si quieres la haces y si no, pues no.

PRIMER DÍA

- **De 10:00 a 12:00.** Ve a la residencia del alcalde y habla con la madre de Kafei para obtener su máscara.
- **De 2:00 a 2:15.** Habla con Anju en la posada después de que se marche el cartero y dile que tienes una reserva para obtener la llave de la habitación.
- **De 2:30 a 3:00.** Ponte la careta de Kafei y habla de nuevo con Anju para quedar.

NOCHE DEL PRIMER DÍA

- **De 11:30 a 12:00.** En la posada, localiza a Anju en la cocina; habla con ella para obtener la carta.
- **De 12:00 a 6:00.** Introduce la carta en cualquier buzón de Ciudad Reloj.

SEGUNDO DÍA (4)

- **A las 3:00.** Dirígete al Lavadero para ver a Kafei salir de su casa. Una vez que salga, entra y espérale para obtener el Colgante de los Novios.
- **De 4:00 a 8:30.** Entrega el colgante a Anju.

DÍA FINAL

- De **1:00 a 6:00.** Regresa a la casa de Kafei donde te estará esperando el vendedor de la Tienda de Curiosidades. Habla con él para conseguir la Careta de Keaton y el Envío Especial a Mamá (5).
- **Antes de las 6:00 durante el día.** Dirígete al Cañón Ikana con Epona y la Capucha de Garo. Cuando localices a los Octoroks, sigue el camino de la derecha y sitúate detrás de los bloques de piedra.

NOCHE DEL DÍA FINAL

- **A las 6:15.** Aparecerá el ladrón y abrirá el escondite a las 7:00 (6).
- Ahora tienes que jugar con Link y Kafei a la vez activando interruptores antes de que se te escape la **Careta del Sol:** los interruptores azules abren las puertas, los amarillos hacen que la cinta vaya lentamente, y los rojos que vaya más rápida. Cuando juegues con Link, tendrás que matar rápidamente a los enemigos para pasar (7).
- **Antes de las 4:30.** Con la máscara en poder de Kafei, regresa a la posada y entra en la habitación de











LOCALIZACIÓN DE LAS HADAS

1. **Enciende las 4 antorchas** en la entrada del templo.
2. Debajo de la plataforma por la que has entrado a la primera sala; tendrás que **bucear para localizar al hada que está en la burbuja.**
3. Donde están los dos Skulltula, ponte la **Careta de Gran Hada.**
4. En la sala principal, rompe el barril que hay a la izquierda, adoptando la identidad de **Darmani.**
5. Baja las escaleras y dispara una **Flecha de Fuego** contra el jarrón que se encuentra bajo el agua, en el centro. Ahora ponte la **Careta de Gran Hada.**
6. Rompe los jarrones que hay enfrente del cofre del mapa.
7. Acaba con las **Baba Deku acuáticas** que hay antes de llegar a la sala de la Brújula. Luego ocúpate de la que está en la plataforma para que aparezca un cofre.
8. Verás dos **Dexihand** en la sala de la Brújula nada mas entrar a la derecha; dispara una flecha contra el jarrón o usa el gancho contra él.
9. Después de **congelar el agua** que te impedía usar las escaleras -partiendo de la sala principal-, en la siguiente sala crea una plataforma de hielo hacia el ángulo superior izquierdo y usa el gancho para subir.
10. En la **segunda hélice giratoria** tras el **primer conducto verde,** desde la segunda plataforma usa el gancho contra el cofre situado a la derecha antes de parar el chorro de agua.
11. Para el agua; sube por los ejes y lanza tu gancho contra el cofre.
12. En el primer "columpio" de la siguiente habitación, rompe con tu ataque giratorio el barril que hay en el agua subterránea.
13. Sube por la **cañería verde** para llegar a una habitación escondida con jarrones y un cofre.
14. En la sala previa a Gyorg, bucea y rompe la burbuja con tus cuchillas. Sitúate en la cañería verde y ponte la **Careta de Gran Hada.**
15. La última está debajo de la plataforma verde que tiene el interruptor: sube por la cañería y gira a tu derecha.

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Cómo conseguir el Casco del Capitán, la Canción de la Tormenta y la Espada de la Gran Hada.

Anju. Cuando regrese Kafei la Careta de Novios será tuya.

- Botella (8) con reserva de leche. A las **6:00 de la noche del día final,** entrégale el envío especial a la madre de Kafei en el Bar Lácteo.
- Gorra (9) de Cartero. Entrégale el envío especial al mensajero de la Oficina de Correo. Síguelo hasta el Bar Lácteo, y cuando salga irá hacia la salida y se detendrá para que puedas hablar con él y conseguir el premio.

VALLE IKANA

- **Objetos: Botella, Escudo Espejo.**
- **Máscaras: Careta de Gibdo, Casco del Capitán.**
- **Melodías: Canción de la Tormenta, Elegía al Vacío.**

Tomando la salida **este de Ciudad Reloj,** cabalga con Epona para sortear las vallas y a los perros explosivos. Dirígete hacia el cementerio -asegúrate de llevar la Capucha de Conejo, magia y flechas- y toca la **Sonata del Despertar frente al esqueleto gigante** (10) para que se ponga a correr: primero acaba con los Starchild y harás que desaparezcan las columnas de fuego, después dispárale una Flecha de Hielo al capitán para pararle los pies y aprovecha para atacar. Cuando llegues al puente, aparecerá un cofre con el **Casco del Capitán.** Te permitirá dar órdenes a los tuyos y pasar desapercibido.

Sin salir del cementerio, ponte el Casco del Capitán y habla con los Starchild que hay danzando sobre una tumba por la noche para que la abran (11). Dentro, enciende las tres antorchas y prepárate para luchar con **Knuckle de Hierro** (12) en la siguiente habitación. La mejor estrategia es aprovecharse de su lentitud: ponte la Capucha de Conejo y acércate a él. Cuando ataque, aprovecha para rodearle y machácale. Una vez vencido, la **Canción de Tormenta** será tuya si centras la lápida con tu hada.

Sal de aquí, ponte la Capucha de Garo y dirígete al lugar donde se encontraba el soldado malherido. Habla con él y usa el gancho contra el árbol para subir (13). Ve hacia el puente, y congela a los Octoroks para que te sirvan de plataforma (14) hacia los árboles que te ayudarán a subir. Arriba, dirígete al túnel que hay al final del cañón, acércate al lado para que aparezca un fantasma (15) y toca la **Canción de la Tormenta para que vuelva el agua al valle** y desaparezcan las momias. Sal de aquí y dirígete hacia la rampa situada a la izquierda de la casa (si la miras de frente); verás salir a una niña de la casa (16). Cuando veas que se aleja, corre hacia la casa con la Capucha de Conejo y entra. Baja las escaleras y toca la **Canción de Curación** cuando aparezca la momia. La Careta de Gibdo será tuya.

Antes de bajar al pozo (17), debes llevar los siguientes objetos: **10 bombas, 10 nueces Deku, 5 Judías Mágicas, una botella con leche, un pez (hay algunos cerca de la cascada al este del Cabo Zora) y una botella vacía.** Sube las rampas del valle y adéntrate en el pozo con la Careta de Gibdo. Ahora, siguiendo este estricto orden, habla con la momia que te pide las Judías Mágicas, luego con la siguiente que te pide 10 nueces Deku, y a una tercera le tendrás que entregar 10 bombas para llegar a una habitación con enemigo incluido: centra al fantasma y acaba con él a flechazos para que aparezcan los **Grandes Espíritus** y puedas coger uno con la botella vacía. Regresa a la segunda habitación y dale el pescado a la momia, atraviesa la sala con cuidado (18), y soborna a la siguiente momia con leche. Enciende las antorchas y el **Escudo Espejo** será tuyo.

Antiguo Castillo de Ikana

- **Melodías: Elegía al Vacío.**

Antes de entrar, asegúrate de llevar un Barril de Pólvora y de estar jugando a primeras horas de la noche. Adéntrate por la grieta de la izquierda (19), activa el interruptor y **refleja la luz contra el bloque que tiene un sol dibujado con la ayuda de tu nuevo escudo.** En la sala principal, activa el ojo interruptor de la izquierda: abre la puerta, activa el interruptor y corre hacia el otro lado (20), activa el interruptor y rápidamente usa la Flor Deku para alcanzar el interruptor que abre la puerta. Usa la Flor Deku para llegar a la plataforma de la izquierda (21) donde está situado un interruptor. Desde aquí, acaba con las Skulltula (usa la Lente de la Verdad para ver las plataformas ocultas), y adéntrate en la siguiente habitación donde te estarán esperando dos entes a los que podrás evitar si eres un Deku (de lo contrario te quedarás sin espada). Sube a la repisa y localiza en el centro una Flor Deku (22) que lleva hacia el interruptor que mueve el bloque de piedra. Regresa a la sala principal y activa el interruptor de la derecha: acaba con **Floormaster** (23) reflejándole rayos de luz con la ayuda de tu escudo. A continuación haz desaparecer el bloque azul, evita a las momias bailarinas, acaba otra vez con Wizrobe, abre la puerta, pasa de las momias y localiza la grieta que debes reventar con el Barril de Pólvora (24). Baja por el hueco para ver más momias bailarinas y haz desaparecer el bloque azul que esconde al **Rey Vigorse.** Primero lucharás contra sus sirvientes: utiliza las Flechas de Fuego para quemar las cortinas y que así pueda entrar la luz necesaria que nos ayudará a acabar con ellos después de asestarles un buen golpe. Vigorse es nuestro siguiente objetivo: te atacará con su veneno y te lanzará su cabeza para morderte. Para dar cuenta de él utiliza la misma técnica que has empleado con los sirvientes (25). Si te salen bien las cosas, no tardarás en obtener la melodía **Elegía al Vacío.**

TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA

- **Objetos: Flecha de Luz.**
- **Máscaras: Máscara del Gigante, Restos de Twinmold.**

Antes de llegar al templo, tendremos que enfrentarnos a la Torre de Piedra,





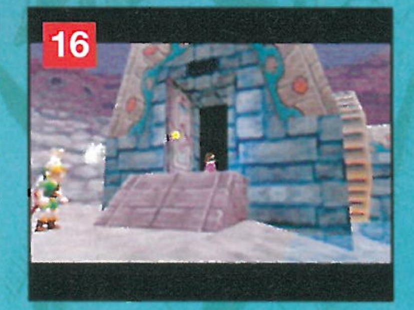














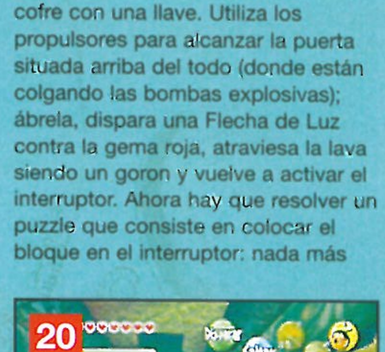


que está situada al este del valle, subiendo por las rampas (26). Aquí, lo único que tienes que hacer es activar los interruptores a base de clones (exceptuando el de Link Deku) para que las plataformas flotantes te ayuden a subir (27), y así de paso aprovechas para practicar un poco con el gancho. **Si no consigues localizar un plato donde usarlo, súbete encima de la plataforma** que tengas más cerca y seguro que lo verás todo con una mejor perspectiva.

Dentro del templo, adéntrate por la puerta izquierda, acaba con los **perros bomba,** y sitúa un clon en cada interruptor. Te quedará un interruptor; revienta la pared con grietas, rompe la caja grande, coge la caja pequeña y déjala encima del interruptor que queda. Sal al patio y pon una bomba en el cuadro oscuro que hay en el suelo. Baja. Refleja la luz contra el bloque azul y coge el mapa –atravesando la lava con Darmani–; ahora golpea a las estatuas –hasta acabar con ellas– para que aparezca el cofre con la **Llave Pequeña.** Sube y abre la puerta. Adopta la personalidad de **Mikau** y nada hacia la entrada donde se encuentra **Dixihand;** deja que te coja para que te alcance a la plataforma donde está la siguiente Llave Pequeña. Ahora sí, baja de nuevo al agua, y adéntrate por la entrada protegida por la mano hasta la siguiente habitación: sitúate en el foco de luz y refléjala hacia el espejo durante unos 10 segundos (28); cuando éste comience a proyectar la luz, corre hacia él para reflejarla hacia el bloque azul que lleva hacia la Brújula. Regresa donde el foco de luz inicial y abre la puerta: elimina primero a los fantasmas, rompe la columna para dejar pasar la luz y refleja sus rayos contra el espejo de la izquierda para salir. En la habitación de la lava, lo único que debes hacer es utilizar la Flor Deku y los propulsores para llegar al otro lado donde te estará esperando el **Fantasma de Garo** (29). Si quieres vencerle, haz que vaya hacia ti para que ejecute su golpe. Con la Capucha de Conejo puesta, atácale cuando pare. Acto seguido, y después de conseguir la **Flecha de Luz,** llegarás a una habitación donde te estará esperando un enemigo con una máscara que le protege contra todo, menos contra las bombas (acaba con él centrándolo primero). Después llegarás a un puente donde te espera **Eyegole** (30): céntralo y sitúate cerca de él para que te intente agredir. En ese preciso instante, salta hacia atrás y dispárale una flecha al ojo –que en ese preciso instante será de color amarillo–.

Sal del templo (para llegar rápidamente a la entrada, toca la Canción de Vuelo), sitúate en la primera plataforma flotante y dispara una Flecha de Luz contra el interruptor con forma de gema roja (31). Volteado el templo, adéntrate en él y toma la entrada derecha donde te estará esperando otro bloque azul. Hazlo desaparecer con una Flecha de Luz. Ponte la Máscara Deku, salta donde está **Hiploop** (32) y adéntrate en el pasadizo para activar el interruptor que hace aparecer un cofre con una llave. Utiliza los propulsores para alcanzar la puerta situada arriba del todo (donde están colgando las bombas explosivas); ábrela, dispara una Flecha de Luz contra la gema roja, atraviesa la lava siendo un goron y vuelve a activar el interruptor. Ahora hay que resolver un puzzle que consiste en colocar el bloque en el interruptor: nada más


19


20


21


22




23


24


25


26


27


28

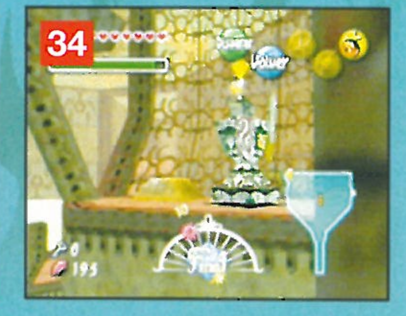

29


30


31


32


33


34

entrar, activa el interruptor y empuja el bloque hacia el centro. Dale la vuelta al templo y empuja el bloque hacia el frente. Activa de nuevo la gema y empuja el bloque hacia el interruptor. Úsalo como plataforma para llegar a la puerta que esconde de nuevo a **Wizrobe.** Da buena cuenta de él y usa el gancho en el cofre para llegar hasta la puerta. En la siguiente sala, utiliza la flor para llegar al lado contrario; usa la flor que hay para adentrarte en el hueco de la derecha: ponte la Careta de Piedra y localiza el interruptor azul en el que debes situar un clon para que desaparezca el aro de fuego que protege al cofre. Coge la Llave Pequeña y sal de aquí. Abre la puerta y usa el gancho contra las bombas colgantes para que puedas llegar a la plataforma usando la Flor Deku. Una vez en la plataforma, alcanza el lado contrario, abre la puerta, esquiva a los fantasmas y prepárate para luchar contra **Gómez** (33): elimina a sus murciélagos con una Flecha de Luz. Acto seguido, acércate a él para que intente atacarte y aprovecha el momento para atacar. Una buena alternativa consiste en **tirarle bombas,** y si te ves muy apurado, haz ataques giratorios con tu espada para librarte de los murciélagos que te atacan y conseguir vida.

Abre el cofre para obtener la Gran Llave y regresa a la entrada de la sala donde tuviste que reventar las bombas colgantes estrelladas. ¿Ves la puerta situada a la derecha? Adéntrate en ella, salta hacia donde está el robot (34) con la Capucha de Conejo, e inmediatamente ponte la Careta de Piedra: activa el interruptor para que aparezca el cofre y usa el gancho (35) para alcanzar la plataforma superior de la sala principal. En caso de caer, podrás alcanzarlo de nuevo en la sala principal. Ahora toca luchar de nuevo con Eyegole y esquivar su potente rayo con nuestro escudo. Basta utilizar la misma técnica que con el anterior para conseguir la **Máscara del Gigante.**

En la habitación previa a **Twinmold,** activa los interruptores, acércate al cofre con el gancho, usa el plato para subir (36), esquiva los pinchos y prepárate para luchar contra Twinmold: ponte la Máscara del Gigante para estar en igualdad de condiciones (37) –esto consume poder mágico– y atácale en la cabeza o dispárale flechas si no quieres utilizar la Máscara del Gigante. Si optas por la primera opción, te resultará un poco pesado. Más que nada porque tendrás que romper los muros para conseguir pociones verdes y hacerte pequeño para cogerlas. Acaba con él y sus restos serán tuyos (38).

Localiza (39) esta puerta al Este del valle y entrega las hadas para conseguir el arma más mortífera: **la Espada de la Gran Hada** (tiene el "ligero" inconveniente de que no te podrás defender mientras la lleves puesta).

El sepulturero del cementerio Ikana

- **Objetos: botella.**

Durante (40) la noche del día final, ve al cementerio y ordena a los Starchild que te abran la tumba (con el Casco del Capitán). Baja, quítate la máscara y habla con el enterrador; ayúdale a encontrar la tierra que esconde a los tres espíritus guiándole con la **luz de Taya:** el primero está en la parte baja y los otros dos en los pilares. Para que Dampe suba, dirígele hacia los recuadros de madera (ojo, se hundirán). Cuando salgas del cuadro, la plataforma llevará a Dampe cerca de donde tiene que cavar. Mientras, corre para subir la escalera o los bloques antes de que llegue y así puedas guiarle. Aparecerá **Big Boe:** céntrale y atácale con tus flechas cuando no gire. La botella será tuya.

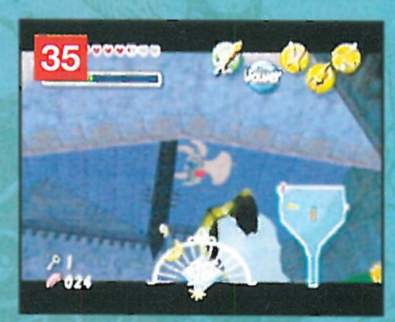
MAZMORRA LUNAR

- **Máscaras: Máscara de la Fiera Deidad.**

En la **noche del día final,** sube a la **Torre del Reloj** y toca la melodía **Oda al Orden.** Tras el corto, dirígete al árbol y entrega las máscaras a los niños que te las pidan (deja para el final el que tiene la de Majora); ahora tendrás que localizarlos:

Mazmorra Twinmold

Acaba con los enemigos y asegúrate de coger las flechas y las Bombachu. Si no, no podrás continuar. Después de acabar con Knuckle de Hierro, localiza la grieta que hay en la pared y usa un Bombachu contra ella. Inmediatamente, saca el arco y dispárale una flecha cuando esté cerca de la grieta. Activa el interruptor y en la siguiente habitación repite la operación para localizar al chico.


35


36


37


38


39


40

LOCALIZACIÓN DE LAS HADAS

1. Con el templo del derecho, activa el interruptor que hay en uno de los ojos nada más entrar.
2. Dispara una **Flecha de Luz** contra los **6 soles** situados en la habitación donde Link Goron tuvo que romper la columna que impedía pasar la luz.
3. Sin salir de aquí, hay un bloque azul a tu derecha que esconde un hada.
4. En la sala del mapa, sitúate entre las dos primeras esculturas y usa el gancho para subir a la plataforma con el cofre.
5. Vuelva a dejar que el **Dixihand** te agarre para subir donde encontramos una Llave Pequeña. Activa el interruptor con una bomba y regresa por donde has venido para hacer desaparecer el bloque azul, eliminar al Beamos y abrir el cofre.
6. Usa la Flor Deku de la sala del río de lava para alcanzar el cofre situado a la izquierda.
7. Baja al río de lava, machaca el interruptor y rueda hacia el otro interruptor para activarlo.
8. Abre el cofre que aparece cuando acabes con el primer Eyegole.
9. Acaba con el **Hiploop** de la siguiente sala, baja por la derecha y activa el interruptor con una bomba. Ahora aparecerá un cofre en la parte inferior.
10. Acaba con las bombas explosivas que hay bajo el agua y activa el interruptor. Vuelca el templo y regresa a esta misma sala donde ahora encontrarás propulsores para Link Deku. Sitúa un clon en el interruptor azul y sube a por el cofre que estaba protegido por un aro de fuego.
11. En esta sala, derrite el interruptor y activa el ojo.
12. Sin salir de aquí, dispara una Flecha de Luz contra el sol, vuelve a poner el templo como estaba y regresa bajo el agua para abrir el cofre.
13. Con el templo invertido, dispara una Flecha de Luz contra el Sol. Pon el templo del derecho y abre el cofre.
14. Después de acabar con **Wizrobe,** el cofre que te ayuda a subir esconde un hada.
15. Activa el interruptor que hacía aparecer el cofre que nos ayudó a llegar a la plataforma donde estaba el segundo Eyegole. Pon el templo del derecho y mira debajo de la plataforma donde conseguimos la primera hada.

Mazmorra Odolwa
La salida está situada a la izquierda; por lo tanto, usa las Flores Deku para llegar. Podrás bucear en la Flor Deku dorada si usas la Flor Deku que hay en la plataforma fija de la izquierda.

Mazmorra Gyorg
Nada a través de los túneles **izquierdo, izquierdo, derecho y derecho.**

Mazmorra Goht (41)
Ponte la Máscara Goron y rueda a toda velocidad hacia los cofres dorados. Cuando estés en el aire, suelta el analógico y mantén presionado A para que Link Goron siga rodando mientras rebota de cofre en cofre hasta llegar a los jarrones verdes. Ahora, en la plataforma principal, rueda hacia la derecha.

De vuelta al árbol, habla con el niño que queda para obtener la Máscara Fiera Deidad y luchar contra Majora. Se nos ocurre que podrías atacarla sin parar hasta que se dé la vuelta. Luego, contra los retos de los jefes de los templos, utiliza tu espada o, si tienes, mejor las flechas.

La Encarnación de Majora será pan comido si la golpeas en las piernas y aprovechas para rematarla cuando caiga al suelo.

El Mago (42) Majora es el último jefe de todo el juego. Evita sus tentáculos rodando hacia él para atacarle; o bien, cuando veas que te ataca, céntrale y dispárale flechas. También puedes utilizar la artillería pesada para que se dé por vencido. Luego se sacará de la manga una **peonza asesina:** pasa de ella, si te has provisto de hadas. No pasará nada si te mata; sigue atacando, será tuyo y, te harás para siempre con la **Máscara Fiera Deidad.**





EL CONSULTORIO DE ZELDA MAJORA'S MASK

Ya vamos por la tercera entrega y parece que el cartero la ha tomado con nosotros desde que tiene que hacer horas extras para hacernos llegar las cartas. Bueno, pues aquí tienes nuestra dirección para que te explayes a gusto: "Consultorio Zelda", Hobby Press S.A., Nintendo Acción, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.



CUESTIONARIO KEATON
He completado el juego, pero si hay algo que se me resiste es el cuestionario de Keaton para conseguir el corazón. ¿Podríais decirme las respuestas? Gracias.
Manuel Herrejo (Madrid)

De nada, para eso estamos:
- **¿A qué hora se acuesta Romani, la chica del rancho?** Ocho.
- **¿A qué hora se levanta Romani, la chica del rancho?** Seis.
- **¿Cuántos globos usa Romani en sus prácticas?** Uno.
- **¿Qué arma usa Romani en sus prácticas?** Arco.
- **¿Qué nombre te pone Romani?** Saltamontes.
- **¿Cuál es el nombre de la canción que Romani te enseña?** Canción Epona.
- **¿Cuántas vacas hay en Rancho Romani?** Tres.
- **¿Cuántos pollos hay en el granero del Rancho Romani?** Uno.
- **¿Dónde intenta Cremia entregar la leche?** Bar Lácteo.
- **¿Cuántos años tiene Tingle, el vendedor de mapas?** 35.
- **¿Cuáles son las palabras mágicas que Tingle ha creado?** Kooloo-Limpah!
- **¿Es Tingle, el creador de mapas, zurdo o disestro?** Diestro
- **¿De qué color es la vestimenta que lleva Tingle?** Roja.
- **¿Qué nombre recibe el festival de Ciudad Reloj?** Naval Tiempo.
- **¿Cómo se llama el alcalde de Ciudad Reloj?** Dotour.
- **¿Cuál es el nombre de la posada de Ciudad Reloj?** Posada Puchero.
- **¿Qué se le da mal a Anju, la posadera?** Cocinar.
- **¿Cuál es el nombre del padre de Anju?** Tortus.
- **¿Quién es el líder de la pandilla de los Bomber?** Jim.
- **¿Cuántos buzones hay en Ciudad Reloj?** Cinco.
- **¿Cuál es el nombre de la cantante de Los Indigo-Go's?** Lulu.
- **¿Cuántos componentes tiene el grupo Los Indigo-Go's?** Cinco.
- **¿De qué raza es Mikau?** Zora.
- **¿De qué raza es Darmani?** Goron.
- **¿Qué instrumento toca Skull Kid?** La flauta.



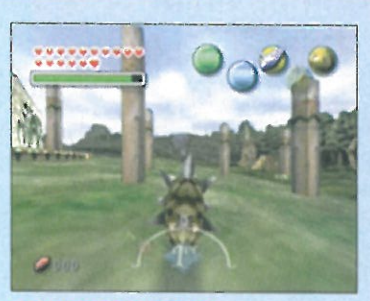
FIERA DEIDAD
¿Dónde puedo usar la Máscara de la Fiera Deidad?, ¿sirve para obtener o conseguir algo en el juego?
Bárbara Guzman (Castellón)

Podrás usarla para enfrentarte a los enemigos finales de los templos, aunque te recomentamos utilizar el "método tradicional" que hemos comentado en la guía, si quieres tener más posiblidades.Respecto a la otra cuestión, no sirve para nada más, únicamente para completar tu colección de máscaras.



EL FINAL DEL JUEGO
¿Tiene el juego distintos finales? Si es así, ¿podíais decirme cómo se consiguen?
Jaime Iglesias (Córdoba)

Hay dos finales. Conseguir uno u otro depende de completar la Historia de Anju y Kafei, pero sólo difieren en algunas escenas.



AHORRAR TIEMPO
Me las veo negras cada vez que tengo que completar un templo o hacer algo, pese a tener la Canción del Tiempo Invertida. ¿Qué puedo hacer para ahorrar tiempo?
Andres Pascual (La Rioja)

Además de llevar siempre puesta la Capucha de Conejo, puedes optar por utilizar a Epona en los trayectos largos y desplazarte con el ataque giratorio de Link Deku. Tampoco olvides rodar con Darmani cuando te veas muy apurado.

NECESITADO DE OBJETOS
¿Dónde puedo encontrar Judías Mágicas que no sea dentro de los jardines del Palacio Deku? ¿Y algún lugar para los Palos Deku?
Juan Perez (Madrid)

Hay un Deku que las vende a la izquierda de la entrada al centro de información turística por 10 Rupias. Los Palos Deku lo encontrarás de camino al Pueblo Goron, en la plataforma situada entre los puentes de madera, y por cierto contiene un bloque de hielo bloqueando una gruta.





- Pistas y consejos para superar 8 nuevas misiones.
- ¿Quieres la lista completa de armas que podrás encontrar en cada nivel?
- Asignaciones especiales que no tienen secretos para nosotros.
- Eh, cuidado, ni se te ocurra darte la vuelta.

Objetivo: completar el juego en Agente Perfecto

PERFECT DARK

SEGUNDA PARTE

Nueva avalancha de conocimientos sobre Perfect Dark. Este mes analizamos 8 nuevas fases, por supuesto en nivel Agente Perfecto. Y añadimos un poco de picante con las asignaciones especiales. Ya no basta aplicarse el gatillo y tener una gran habilidad para superar Perfect Dark. Además necesitáis saber cómo, porqué y dónde, y eso está sólo en nuestra guía.

5.1 BASE ÁREA: ESPIONAJE

Al empezar, retrocede y saca la **DrugSpy.** Hazla avanzar y lanza un dardo al primer guardia. A continuación dirígela al que está junto a la alarma. Inmoviliza a éste y a dos guardia más antes de conducirla al túnel.

Usa la DrugSpy en el túnel y paraliza a otro guardia. Ahora sal de tu punto de entrada, camina por el túnel, dispara con la Ballesta a la azafata y al último guardia. Recoge la **DrugSpy, el disfraz, las Minas de Proximidad** y todas las armas que veas. Después ve a la entrada de la base, ponte el disfraz y **DESÁRMATE.** Entra en la base y sube en el ascensor. En la sala con los dos civiles coge la maleta, golpéalos y baja por el ascensor. Abre la puerta custodiada por dos guardias [1] y entra. En pantalla aparece **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".**

Avanza, párate junto al primer guardia y golpéale por la espalda para conseguir más munición. Lanza una mina de proximidad sobre el cartelito metálico [2], baja por las escaleras y golpea al siguiente guardia. Saca la DrugSpy, llévala hasta el guardia que hay justo antes de llegar a la sala que monitoriza la seguridad y lánzale una dardo. Continúa, haz que la DrugSpy suba las escaleras, lanza un dardo al individuo del Vengador K7 y otro al que manipula el ordenador. Después saca la maleta y lánzala sobre la plataforma [3]. Enseguida verás la frase en pantalla **"OBJETIVO 2: COMPLETADO".**

Corre hacia la sala del ordenador (tienes 30 segundos), golpea al tipo que grita y no olvides coger el **Dragón** del guardia que paralizaste con la DrugSpy. Cuando llegues, pulsa en el ordenador [4] y en pantalla aparecerá **"OBJETIVO 3: COMPLETADO".**

Recoge el **Vengador K7** y cambia al Dragón. Baja las escaleras y en el momento que los guardias de dataDyne te vean, sube rápidamente y tira el Dragón en modo **AUTODESTRUCCIÓN** al pie de las escaleras. Sitúate con el Vengador K7 detrás del último pilar de la sala, apunta a la entrada y elimina a la primera oleada de guardias.


1


2

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Obtener el disfraz y entrar en la base (en todos los niveles).
2. Facturar el equipo (en Agente Especial y Perfecto).
3. Burlar el sistema monitor de seguridad (en todos los niveles).
4. Obtener planes de vuelo de la caja fuerte (en Agente Perfecto).
5. Abordar el Air Force One (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Ballesta, DrugSpy, Escáner de Horizonte, Dragón, Disfraz (uniforme de azafata), Mina de Proximidad, Maleta, Vengador K7 y DY357 Magnum (doble).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Sólo Jefes de Equipo (Truco de Diversión).
- Agente Especial en 3:11: Munición Ilimitada sin Recargas (Truco de Armas).

CONSEJOS
- Usa todos los dardos de la DrugSpy y recuerda que pasa inadvertida para el sistema de seguridad de la base aérea.
- Es importante usar la Mina de Proximidad y recoger todas las armas que puedas antes de facturar el equipo ya que LAS BALAS NO SE FACTURAN.

Baja y ve al recinto de las escaleras mecánicas. Antes de atravesarlo busca un Dragón en el suelo y recógelo. Asómate y retrocede en cuanto los guardias del pasillo de enfrente te vean. Elimínalos disparando o tirando el Dragón.

En este momento la mina del cartelito permitirá avanzar con seguridad hasta la puerta de madera y entrar en la siguiente sala. Busca algún Dragón en el suelo y elimina a los guardias que haya por allí. Avanza por el siguiente pasillo en el que verás la puerta de un ascensor, ve hasta la segunda puerta de la izquierda y justo al entrar lanza un Dragón hacia los guardias. La explosión los eliminará y podrás entrar en la habitación.


3

En la puerta de la izquierda hay una mina remota que ha podido estallar con la explosión del Dragón. Si no lo ha hecho, dispara sobre ella y se romperán los cristales. Entra por el hueco, ve a la esquina derecha y pulsa los interruptores que abren la caja fuerte. Recoge el maletín [5] y en pantalla aparece **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**


4


5

Vuelve al pasillo y sube en el ascensor. No salgas en la primera parada, sino en la siguiente. Avanza hasta el vehículo de embarque del Air Force One y en pantalla aparecerá **"OBJETIVO 5: COMPLETADO.**

7 INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA

Desármate y corre por la rampa hacia el **HANGAR.** Atraviesa el **HANGAR** por las pasarelas de arriba y abre la primera puerta. Abajo hay un interruptor para activar una **defensa automática.** Salta. Si aparece un guardia de dataDyne por la puerta abalánzate sobre él, quítale el arma y activa la defensa. Los guardias del IC lo eliminarán.

Da media vuelta, regresa a la pasarela, salta y entra en el pasillo que protegen otros guardias del IC para activar la segunda defensa. Aquí pueden aparecer uno o dos guardias a los que con algo de decisión podrás quitar el arma. Los guardias del IC te cubren y puedes aprovecharte de ello.

Da media vuelta y atraviesa el **HANGAR** a toda velocidad. Sal por la puerta por la que entraste, saca un arma, baja la rampa, atraviesa los dos helipuertos y la bodega de carga. Entra en el pasillo que hay de frente, y a la izquierda activa la tercera defensa [6]. En pantalla aparece **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".**

Ve al lugar donde están los **despachos del Instituto Carrington** y sube en el primer ascensor. Al salir gira a la derecha y dirígete a la puerta del Laboratorio de Información. Colócate frente a ella, usa un **Reforzador,** abre y elimina a los dos guardias de dataDyne que hay dentro. Recoge el Devastador que tira al suelo uno de los rehenes.

A continuación vuelve al pasillo y avanza hasta la puerta del **Laboratorio de Dispositivos.** Pégate a ella y antes de abrirla apunta a la derecha con el **AR34.** Ábrela, elimina al guardia de la derecha y luego al de la izquierda antes de que termine de cargar su arma. Esto se puede hacer sin Reforzador y usando el AR34.

Ahora ve al despacho de Carrington, cambia al Devastador y desde la entrada lanza una mina al compartimento de seguridad [7]. Cuando la mina estalle, en pantalla aparecerá **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**

Dirígete al punto que ves en la imagen [8] y asómate igual que hacemos nosotros en ella. Desde esta posición espera a los guardias de dataDyne y a los Mr Blonde. A medida que lleguen puedes dispararles con el AR34 y el Devastador sin que ellos acierten a darte aunque disparen desde abajo. A veces, si los Mr. Blonde no aparecen tendrás que bajar y asomarte por la terraza que da al helipuerto. En cuanto te vean, vuelve a la posición de la imagen y haz lo que te hemos explicado.


6

Cuando no queden Mr. Blonde, baja corriendo hasta el **helipuerto** en el que está la nave **Skedar** (por el camino pueden aparecer guardias). Cuando llegues, saca el **Conector de Datos** y úsalo cerca de la nave [9]. Tras varios segundos en pantalla aparece **"OBJETIVO 5: COMPLETADO".**

Corre hasta la **Sala de Hologramas,** abre la puerta y no entres (debes hacerlo o no se completa el **OBJETIVO 2).** Inmediatamente ve a toda velocidad hasta el **Campo de Tiro,** entra y usa el último Reforzador. Elimina a los guardias y espera a que aparezca en pantalla **"OBJETIVO 2: COMPLETADO".** Esto ocurrirá aunque veas tumbados a los rehenes, ya que uno de ellos está inconsciente [10].

Pulsa en el ordenador, y los cristales que hay protegiendo el arma se romperán. Coge el RC-P120 y en pantalla aparece **"OBJETIVO 3: COMPLETADO".**

Usa el RC-P120 en **OCULTACIÓN** y corre hacia el hangar del principio. Al llegar, deberás correr por el hangar defendiéndote de los guardias que pueda haber. Cuando Carrington deje de hablar, todo habrá terminado y la fase estará superada.

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Reactivar defensas automáticas (en Agente Especial y Perfecto).
2. Liberar a los rehenes (en todos los niveles).
3. Recuperar el arma experimental (en todos los niveles).
4. Destruir información sensible (en Agente Perfecto).
5. Desactivar bomba (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

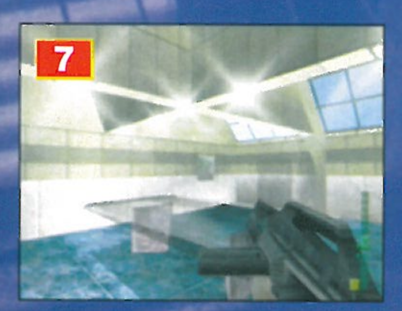
- AR34, Láser, Reforzador, Conector de Datos, Vengador K7, Mauler, Devastador, Falcon 2, RC-P120.

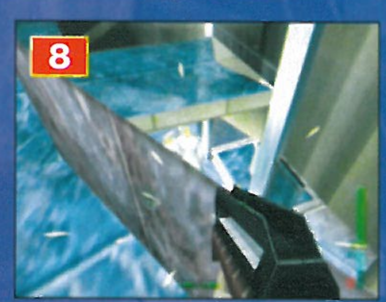
CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Escudo de Enemigos (Truco de Jugabilidad).
- Agente en 1:45 : Súper Escudo (Truco de Jugabilidad).

CONSEJOS

- Cumple los objetivos en el orden que se explica en el recorrido.


7


8


9


10

EN LAS PÁGINAS SIGUIENTES Descubrirás el truco para conseguir todas las armas en modo SOLO

9 RUINAS SKEDAR: TEMPLO

Saca el **Calisto NTG**, actívalo en **cartuchos alto-impacto** y activa también el **Rastreador-R** para conocer la posición de los pilares a los que debes lanzar los amplificadores.

Avanza y, al oír la desactivación de un dispositivo de ocultación, retrocede y espera al Skedar para eliminarlo. Continua hasta los dos Skedars siguientes y haz lo propio: eliminarlos. Dirígete al pilar de este recinto y lánzale un amplificador si hay que marcarlo, o destrúyelo con una **Mina lapa**. Sigue avanzando, gira a la derecha y continúa por el único camino posible. Aparecerán dos Skedar más, uno justamente a tu espalda.

Continua por el camino hasta llegar a la bifurcación y retrocede disparando a los dos Skedar que te persiguen. Ahora avanza hasta la bifurcación, gira a la derecha y ve hasta el siguiente pilar. Observa el Rastreador-R y lánzale un amplificador o una mina.

Da media vuelta y continúa hasta el camino de la derecha. Avanza por él, elimina al Skedar y párate al llegar a la primera esquina. Elimina a los Skedar de la Segadora, avanza hasta el pilar que tienes al lado y lánzale un amplificador o destrúyelo según corresponda. Atraviesa la zona que protegían los Skedars, gira a la derecha y haz lo mismo con el pilar que hay encima de las escaleras.

Ve al siguiente recinto [12] y desde la entrada lánzale al pilar un amplificador o una mina. En pantalla aparece (si no apareció ya) la esperada frase **"OBJETIVO 1: COMPLETADO".**

Ahora avanza hasta el cañón, mira en el borde y en el suelo verás la **doble Phoenix.** Usándola en el modo de **cartuchos explosivos** para destruir el saliente de piedra y elimina a los Skedar. Salta al camino de la izquierda, y a continuación avanza y cruza al que hay enfrente. Sube por las escaleras de mano hasta llegar arriba (ya hemos salido del cañón), avanza y salta al llegar al final. Elimina al Skedar que aparece.

Colócate el Escáner-IR y usa la doble Phoenix para abrir un agujero en el muro de la izquierda en la zona que veas una especie de mancha roja brillante. Entra por el agujero y avanza eliminando a los Skedar pequeños. Abre la puerta que hay en el pasillo y empuja la pirámide cortada del suelo hacia el hueco de al lado. En pantalla aparece **"OBJETIVO 2: COMPLETADO".**

Sigue avanzando hasta llegar a una sala con una pasarela transparente. Desde aquí lanza una mina al pie de cada Skedar de abajo. Salta, recoge los Slayer y elimina al Skedar que hay delante de una puerta, encima del altar de sacrificios. Acércate al altar, saca un arma que no necesites y al lado del altar pulsa el botón B. El arma será depositada en el altar [13] y en pantalla aparecerá **"El Generador ha sido reactivado".** Vuelve a la pasarela transparente, abre la puerta que guardaba el Skedar y entra. En pantalla aparece **"OBJETIVO 3: COMPLETADO".**

Avanza hasta llegar a una sala sin luz. Entra y elimina a todos los Skedar de las cámaras de animación suspendida [14]. En pantalla aparecerá **"OBJETIVO 4: COMPLETADO".**

Dirígete a la **sala del Rey Skedar,** entra y colócate en el centro. **Dispárale sin parar cartuchos explosivos** y cuando su escudo se ponga de color verde, se agachará debajo de la estatua para recargarlo. En ese momento cuatro de las cinco puntas pierden su escudo de protección y podrás disparar con habilidad para romperlas. Cuando rompas las puntas inferiores, la superior perderá su escudo y caerá sobre el Rey Skedar [15]. En pantalla aparece **"OBJETIVO: COMPLETADO"** y nosotros lo celebraremos dando saltos.

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS

1. Posicionar blancos en el templo (en todos los niveles).
2. Activar el puente (en todos los niveles).
3. Acceder al interior Sacro (en Agente Especial y Perfecto).
4. Destruir ejército secreto Skedar (en Agente Perfecto).
5. Eliminar al líder Skedar (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES

- Falcon 2 (mirilla), Calisto NTG, Devastador, Escáner IR, Rastreador-R, Amplificador, Segadora, Phoenix (doble), Slayer, Mauler.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE

- En cualquier nivel: Rastreador /Localización de armas (Truco de Armas).
- Agente Perfecto en 5:31: Todas las Armas en Solo (Truco de Armas).

CONSEJOS

- Consigue la doble Phoenix y úsala en su función secundaria de CARTUCHOS EXPLOSIVOS.
- Para intentar el cheat en Agente Perfecto es importante usar un atajo que ahorra tiempo. Este atajo consiste en seguir andando por el camino que ves en la imagen [11] pegado a la pared de tu derecha. Aunque el camino se acabe serás transportado a la salida del pasillo que da al puente que hay que activar. Usar este truco implica reservar una granada del Devastador.


11


12


13


14


15

Tal y como hicimos en la entrega anterior, os ofrecemos cinco fases mas, tan detalladas como las que habéis leído aunque, bueno, algo menos pormenorizadas.

5.2. AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO

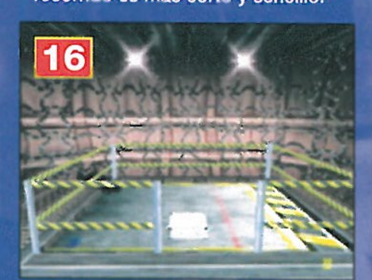
DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Localizar y recuperar el equipo [16] (en Agente Especial y Perfecto).
2. Localizar al Presidente (en todos los niveles).
3. Llevar al Presidente a la cápsula (en todos los niveles).
4. Asegurar la trayectoria del Air Force One [17] (en Agente Perfecto).
5. Separar el OVNI del Air Force One (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Ciclón (doble), Llave magnética (de la bahía de carga), Arma PC, Mina Tiempo, Reforzador, Maleta, Llave magnética (armario derecho), Llave magnética (armario izquierdo) y Vengador K7.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Arma PC (Truco de Armas para Joanna en Solo).
- Agente Perfecto en 3:55 : Munición Ilimitada - Arma PC Centinela (Truco de Armas).

CONSEJOS
- Usa los dos reforzadores justo antes de enfrentarte con los Mr. Blonde.
- Puedes empezar en dos puntos distintos del avión dependiendo de cómo se finalice la fase anterior (BASE AÉREA: ESPIONAJE) en cualquier nivel y con o sin utilización de trucos. Si abordas el Air Force One por el vehículo de embarque, apareces frente a una puerta en la zona de pasajeros, y si lo haces por una escalera del avión (zona de rejillas láser) apareces en la bodega de carga. Esta última opción es útil para obtener el cheat o truco en Agente Secreto.
- Si después de cumplir el OBJETIVO 2, haces el 5 y luego el 4, el recorrido es más corto y sencillo.


16


17

5.3 LUGAR DEL IMPACTO: CONFRONTACIÓN

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Recuperar el escáner médico del Presidente [18] (en Agente Especial y Perfecto).
2. Activar la señal de socorro (en todos los niveles).
3. Apagar la señal de bloqueo enemigo [19] (en Agente Perfecto).
4. Eliminar al clon del Presidente (en todos los niveles).
5. Localizar y rescatar al Presidente (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla), Mina Remota, Visión Nocturna, Escáner Horizonte, Vengador K7, Rifle Francotirador, Mina de Proximidad (te la da Elvis) y Escáner Presidencial.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Oscuridad Perfecta (Truco de Jugabilidad).
- Agente en 2:50: Magnum de Trent (Truco de Armas).

CONSEJOS
- Si realizas el OBJETIVO 4 en último lugar y eliminas al clon del Presidente a través del agujero que hay encima de su posición, te ahorras enfrentarte con los Mr. Blonde [20].
- Al empezar, la Aeromoto estará a tu espalda si has completado la fase anterior en cualquier nivel con o sin utilización de trucos, y has pulsado el botón de la bodega de carga del Air Force One en la que estaba la Aeromoto.
- La Aeromoto permite huir a toda velocidad en los casos de apuro y así poder esperar a nuestros enemigos en campo abierto. De esta manera puedes acabar con ellos a distancia usando el Rifle de Francotirador. Esto es muy útil si estás en inferioridad numérica y son las primeras veces que intentas esta fase de la misión.


18


19


20

6.1. PELAGIC II: EXPLORACIÓN

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Desactivar fuente primaria de energía (en todos los niveles).
2. Asegurar laboratorios y datos [21] (en Agente Perfecto).
3. Desactivar GPS y piloto automático (en todos los niveles).
4. Activar el ascensor de la piscina [22] (en Agente Especial y Perfecto).
5. Encontrar y escapar con Elvis (en todos los niveles).

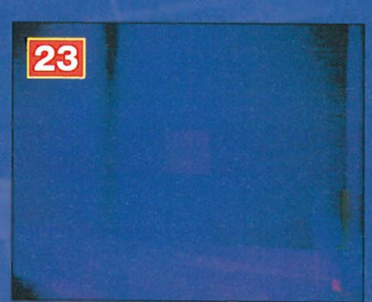
ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (silenc.) (doble), Arma PC, Bomba-N, Escáner Rayos-X, CMP 150, Disco de datos 1, Disco de datos 2, Disco de datos 3, DY357 Magnum, Phoenix (la de Elvis).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Cohetes Enemigos (Truco de Jugabilidad).
- Agente Especial en 7:07: Munición Ilimitada (Truco de Armas).

CONSEJOS
- No es necesario recorrer la planta amarilla para completar la misión. Para evitarlo, observa la sala en la que cumples el OBJETIVO 4, sube por la rampa de la derecha y al final ponte el Escáner de Rayos-X. Verás un interruptor cuadrado [23], pulsa B y en pantalla aparece "Puerta del ascensor abierta". Cuando encuentres a Elvis olvídate de él, corre hacia la piscina por este atajo y espera a que salga "OBJETIVO 5: COMPLETADO". Ahorra el tiempo imprescindible para intentar el cheat en Agente Especial.
- Aunque es preferible evitar que la alarma sea activada, si ocurre puedes pegarte a una puerta y eliminar a los guardias que vengan a través del cristal usando la Falcon 2 . Lo de pegarse a una puerta para evitar que se abra es un pequeño truco de este juego.


21


22


23

6.2 MAR PROFUNDO: ANULAR AMENAZA

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Reactivar los teleportales (en todos los niveles).
2. Desactivar la mega-arma Cetan [24] (en todos los niveles pero con variaciones).
3. Asegurar la sala de control [25] (en Agente Especial y Perfecto).
4. Restaurar la personalidad del Dr. Caroll [26] (en Agente Perfecto).
5. Escapar de la nave Cetan (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla), Escopeta, Escáner IR, Disco de seguridad, CMP 150, Mina de Proximidad, FarSight XR-20, Vengador K7, Phoenix (la de Elvis).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Escudo de Joanna (Truco de Jugabilidad).
- Agente Perfecto en 7:27: Farsight (Truco de Armas para Joanna en Solo).

CONSEJOS
- Maneja el FarSight XR-20 en sus dos modos o funciones. En su función principal **EFECTO CARRETE** es similar a un Rifle de Francotirador pero con una mira de Rayos-X y un disparo que atraviesa paredes. En su función secundaria de **LOCALIZAR OBJETIVOS** es un arma que permite seguir objetivos vivos y también atraviesa paredes.
- Al principio hay que atravesar dos zonas en las que hay guardias con dispositivos de ocultación. Es posible y relativamente fácil atravesar la primera moviéndose rápido sin recibir ningún disparo (combinando el joystick y los botones C). Hasta que Elvis te dé el FarSight confía en él y observa como es capaz de eliminar a un montón de guardias sin tu ayuda.


24


25


26

8. NAVE DE ATAQUE: ASALTO

DATOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Desactivar sistemas de escudo (en todos los niveles).
2. Abrir puerta del hangar [27] (en Agente Perfecto).
3. Acceder a los sistemas de navegación (en todos los niveles).
4. Sabotear los motores [28] (en Agente Especial y Perfecto).
5. Ganar el control del puente (en todos los niveles).

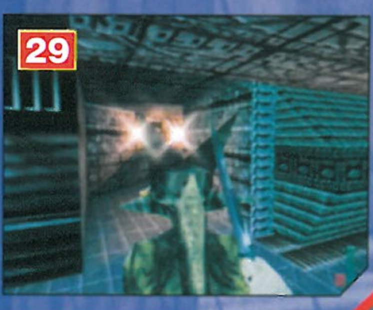
ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Cuchillo Combate, Mauler (doble), AR34, Collar (el de Cassandra), Calisto NTG (el de algún soldado Maian), Phoenix (la de Elvis), Slayer.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE
- En cualquier nivel: Phoenix (Truco de Armas para Joanna en Solo).
- Agente Especial en 5:17: Alienígena (Truco de Compañeros).

CONSEJOS
- No salgas de la habitación del comienzo hasta que oigas el grito de Cassandra completamente. En ese momento abre la puerta y avanza hasta el Skedar que está de espaldas. Cuando llegues a su espalda [29] dale una cuchillada en esa especie de coleta y caerá muerto.
- Puedes mejorar tu puntería ayudándote del sistema de Auto-Apuntar, colocando a Joanna agachada (no del todo) para igualar su estatura a la de los Skedars.
- El AR34 con su zoom y su función secundaria de USAR MIRILLA facilita mucho la misión si te agachas y te asomas poco a poco en varios puntos de la fase. Agacharse y asomarse es básico en esta misión.


27


28


29

ASIGNACIONES ESPECIALES

A1. VENGANZA DE MR. BLONDE

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Colocar explosivos en ascensor del lab. (en Agente Especial y Perfecto).
2. Eliminar al capitán de dataDyne (en Agente Perfecto).
3. Buscar/guiar a Cassandra al helipuerto (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Mauler, Bomba Skedar, BombSpy, Dispositivo de Ocultación, CMP 150 (doble), Falcon 2 (doble), DY357 Magnum, Escopeta, Bomba-N.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Debes superar el juego al completo en el nivel de Agente o superior.

CONSEJOS
- Administra el tiempo que tienes de ocultación.

A2. SOS MAIAN

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Sabotear experimento médico enemigo (en Agente Especial y Perfecto).
2. Destruir platillo Maian capturado (en Agente Perfecto).
3. Activar señal de socorro (en todos los niveles).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Psicosis, Tranquilizador, Falcon 2, Dragón, DY 357-LX (doble).

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Debes superar el juego (incluyendo VENGANZA DE MR. BLONDE) en el nivel de Agente Especial o Perfecto.

CONSEJOS
- Cuando abras la puerta y veas al guardia que hay de espaldas al fondo el OVNI, saca la DY 357-LX y desde la puerta dispara y destruye la nave.

A3. ¡GUERRA!

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Eliminar al Rey Skedar (en todos los niveles).
2. Eliminar al Rey Skedar 2 (en Agente Especial y Perfecto).
3. Eliminar al Rey Skedar 3 (en Agente Perfecto).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Phoenix, Mauler, Calisto NTG, Segadora, Slayer.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Debes superar el juego al completo (incluyendo las misiones anteriores) en el nivel de Agente Perfecto.

CONSEJOS
- La misión se facilita muchísimo si cumples primero el OBJETIVO 3, luego el OBJETIVO 2 y finalmente el OBJETIVO 1. De hecho puede que sea la única forma de hacerla

A4. EL DUELO

OBJETIVOS REQUERIDOS
1. Derrotar al guardián de dataDyne (en todos los niveles).
2. Derrotar a Jonathan Dark (en Agente Especial y Perfecto).
3. Derrotar a Trent Easton (en Agente Perfecto).

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES
- Falcon 2 (mirilla), DY357 Magnum, DY357-LX.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL
- Completa el juego en Agente Perfecto y consigue medalla de bronce en todas las armas que puedes usar en el Campo de Tiro (normalmente te faltará el bronce con la DY357-LX).

CONSEJOS
- Ninguno.

EL DIBUJO DEL MES



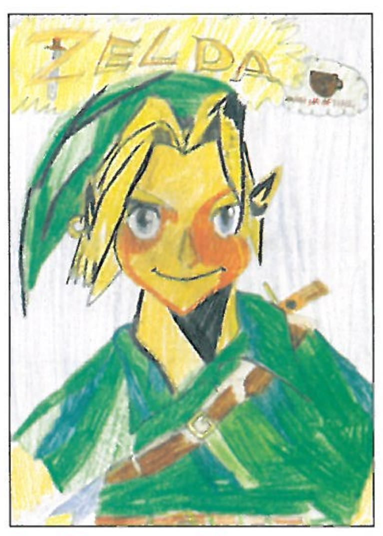
ANNA BERTÓ GARCÍA (VALENCIA)

Sí, bueno, ya hemos visto esta pose de Link en otras ocasiones, pero no, no está calcado, ¿verdad, Ana?... El caso es que el dibujo da un buen rollete impresionante, con su claridad en el trazo, sus sombras, sus espadas, gorros, escudos y Links de colores... En fin, tía, que nos rendimos. Ahora estás al mando.



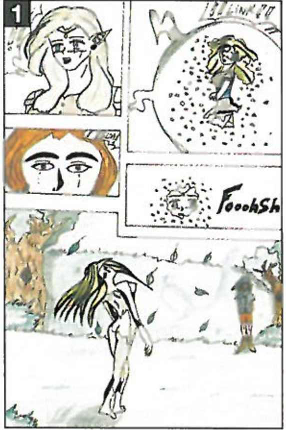
ALBA VIZCAYA SÁNCHEZ (CÁDIZ)

Alba nos presenta su visión de un ejemplar de Zora muy majo y sanote. A todo esto, ¿alguien se ha preguntado de dónde procede el término azorado? ¿Existirán en realidad los Zoras y ya el castellano antiguo recogía con acierto el adjetivo? Etimología barata, ya, ya...



PAU FERRANDO VIDAL (TARRAGONA)

¿Quién dice que las pinturas Pepino no sirven para nada? Pau ha cogido cuatro colores y mirad lo que ha hecho. ¡Guay!







MIGUEL ZUBIRI LAMBIANCE (PAMPLONA)

Sí, sí, es un cómic. Miguel se ha dicho a sí mismo algo así como "pues ya que estoy dibujando, me monto un algo, ¿no?". Y el tío se ha montado dos algos y medio, por lo menos. Una de las historias tiene un final muy feliz de tipo Disney Mickey Mouse, para las tiernas conciencias, y la otra tira más por el lado de los acabados que rondan a las mozas.



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación junto a los tres sellos que aparecerán en las revistas correspondientes a los meses de MARZO, ABRIL Y MAYO DE 2001 a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ESPECIAL Nº 100".

2. Entre todas las cartas recibidas que tengan el cupón junto a los tres sellos, se seleccionarán CINCUENTA que ganarán un lote de cinco juegos formados por los títulos: Pokémon Pinball, Pokémon Trading Card, WarioLand 3, Donkey Kong Country y Mario Tennis, todos ellos para Game Boy Color. Otras CINCUENTA cartas serán premiadas con un lote de cinco juegos formados por Banjo-Tooie, Mario Tennis, Pokémon Puzzle League, F-1 WGP y Perfect Dark, todos ellos para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón junto con los tres sellos como fecha límite 29 de Mayo de 2001.

4. La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press.

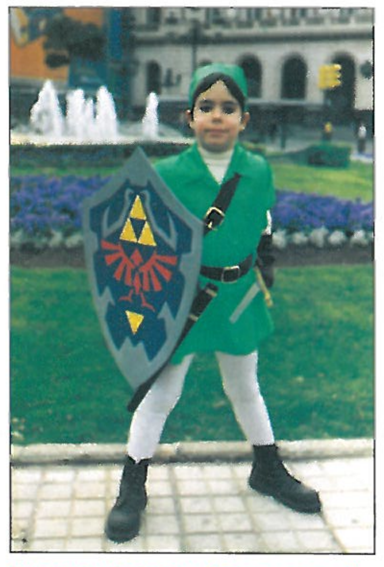


LAS FOTOS

Daniel e Iván, Iván y Daniel. Las leyendas hablan de sus hazañas como si hablasen de madalenas hechas por monjas de clausura. Es decir, que sus hazañas son muy ricas, y en ellas hicieron ambos buen papel. Ambos caballeros, vestidos con sus mejores atuendos, posaron así en las dependencias del Castillo de Papaymamá, cuyos cimientos ya sirvieron para defender Reinosa y sus alrededores en el año... en el año de señor de... en el año de un señor. Bueno, ya sabemos que los chavales lo único que han hecho es disfrazarse de Link y mandarnos la foto, pero había que darle emoción al asunto, ¿no? ¡Andá, si ahí hay otro! Pues nada, nada...



IVÁN Y DANI GARCÍA (CANTABRIA)



DANIEL GRACIA (ZARAGOZA)

Los jardines del palacio de Danielink sirven de escenario al gallardo porte del que posa, el citado Danielink. Con afamado escudo, el que sirvióle en la...

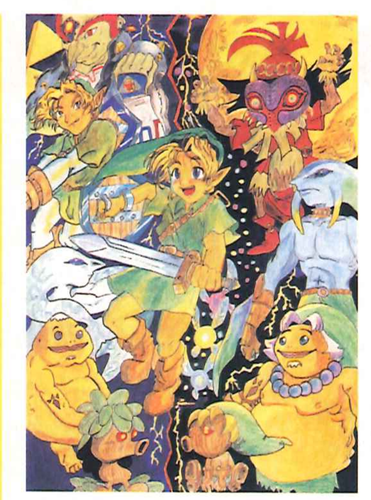
LA ZONA ZERO SE RENUEVA

El Consultorio de Jimmy

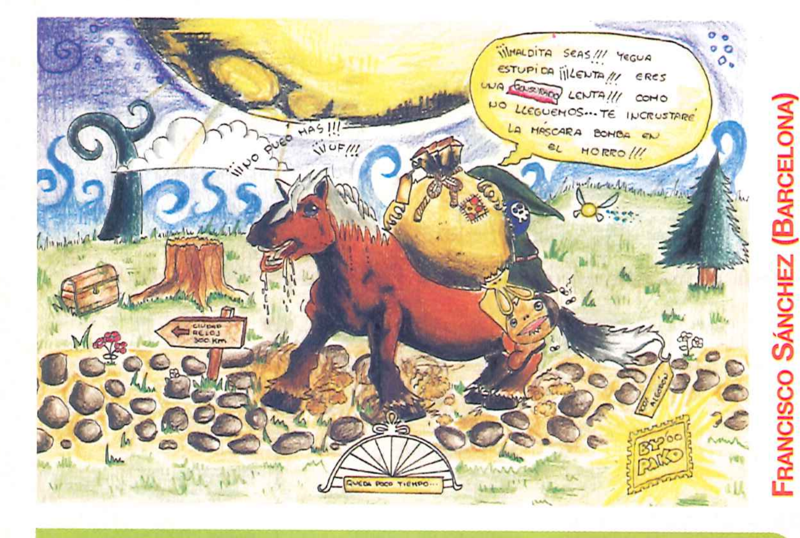
Y ya tenemos la sección aquí al lado, pero como Jimmy nunca tiene nada que hacer, pues echa en falta seiscientas o setecientas mil cartitas más que responder. También podéis enviarle e-mails a la sección consultorio de la revista, o preguntarle directamente, si lo encontráis por la calle.

Envía tus Récords

Saca una foto de una pantalla de tu juego favorito (N64 o GBC) con tus mejores puntuaciones, y envíanosla a la revista. La publicaremos y serás la envidia de todos. Hasta que todos se decidan a enviar su propio récord. Ya sabéis dónde estamos.



ELENA RAMÍREZ VERA (PALMA DE MALLORCA)



FRANCISCO SÁNCHEZ (BARCELONA)

A VECES LLEGAN CARTAS...

Sabemos que no sois quienes decís al final de la carta. Sabemos que os llamáis Sheil Aldariz Ferreiro y Lucía Blanco Busto (eso habría que verlo) de Lugo. También sabemos que hay gente para todo, que de todo hay en la viña del señor, que sobre gustos tal... Pero, ¡tías! ¡Qué flipe de carta os habéis marcado! Para salvaros de la peligrosísima salpicadura del Magikarp, que podáis volver a poneros las gafas, y para que no os pese mucho el armario del señor director del manicomio, os publicamos. Pero eso del reloj... Mejor un Controller Pak, y así os acordáis de ésta.

HOLA AMIGOS DE NINTENDO:

SOMOS DOS PRACTICADORAS DEL YOGA DE LA CIUDAD DE PORTOPALETA, UNAS PERSONAS CAPACES DE VIAJAR EN EL TIEMPO A TRAVÉS DE LAS CAÑERÍAS DEL WÁTER (NO TIENE NADA DE GUARRO, CUANDO SE ES UNA PRACTICADORA DE YOGA, EL OLOR NO TIENE IMPORTANCIA).

ANTES DE NADA, QUEREMOS AFIRMAR QUE TENEMOS UNA TELEVISIÓN EN COLOR DE NUEVE MIL NOVECIENTAS NOVENTA Y NUEVE PULGADAS (LAS IMÁGENES SON CASI REALES) DENTRO DE LA BAÑERA.(NO NOS PREGUNTÉIS CÓMO NOS BAÑAMOS).

UN DÍA POR LA MAÑANA, A LAS NUEVE Y TREINTA Y DOS, FUIMOS A HACER YOGA Y NOS INSTALAMOS EN NUESTRO BAÑO DE 400 M². ENCENDIMOS EL TELEVISOR, (POR MEDIO DE TELEPATÍA), Y ALLÍ ESTABA BROCK Y SUS DIMINUTOS Y CERRADOS OJOS EN TODO PRIMER PLANO (HEMOS AVERIGÜADO QUE SUS OJOS ESTÁN CERRADOS PORQUE DESDE PEQUEÑITO ESTÁ ESTREÑIDO). ENTONCES, NUESTRO PERRO FOFITO ABRIÓ LA PUERTA DEL BAÑO Y NOS DESCONCENTRÓ DE TAL FORMA QUE EL WÁTER NOS ABSORBIÓ Y ACABAMOS DENTRO DE LA SERIE. EN RESUMIDAS CUENTAS: UN MAGIKARP ESTÁ A PUNTO DE ATACARNOS CON SU PELIGROSÍSIMA SALPICADURA, Y NECESITAMOS UN RELOJ PARA SALIR DE ESTE MUNDO PLANO (AQUÍ SE ESTÁ MUY INCÓMODO PORQUE SE NOS APLASTA LA NARIZ CONTRA LA CARA Y NO RESPIRAMOS BIEN) Y VOLVER A NUESTRO QUERIDO BAÑO DE 400 M² CON SU TELEVISOR DE TROPECIENTAS PULGADAS. CUANTO ANTES MEJOR.

SENTIMOS TENER QUE DEJAROS, PERO EL JEFE DEL MANICOMIO NOS RECLAMA PARA SUBIR UN ARMARIO AL PISO DE ARRIBA. NUESTROS MÁS SINCEROS DESEOS DE PAZ EN EL MUNDO.

BLANCANIEVES Y CAPERUCITA

10 CONTROLLER PAK CADA MES

Sólo tenéis que enviarnos un dibujo, o una carta divertida o una foto en la que poséis con vuestros artilugios Nintendo, para que optéis a ganar uno de estos Controller Pak (de los buenos) para N64. Porque entre las colaboraciones que publiquemos cada mes, diez se llevarán a su consola este prodigio tecnológico y memorístico. Lo dicho, a participar tocan. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ª 28020 Madrid.

EL CONSULTORIO DE JIMMY

"Y las respuestas serán preguntadas, y... y los preguntones se volverán... respondones... ¿no?"
San Jimmy, cap.3, vers.1416

▶ A. OSORIOBOTE
(vía e-mail)

Hola a quien lo lea, me llamo Jaime y quisiera saber si Nintendo tiene previsto el lanzamiento de nuevos Pokémon para Game Boy Advance y Gamecube. Yo creo que sí puesto que he encontrado fotos como éstas, pero me gustaría una confirmación.
Gracias y hasta otra.

■ Pues sí, Jaime. Claro que habrá "Pokélos" para las nuevas consolas. Creo que todo Zeus ha visto el vídeo de Pokémon para NGC, en el que el gato avaro, Maomao, Meowth, José Luis o como prefieras llamarlo, sale guitarreando a lo AC/DC. Para GBA no he visto nada. Un momento, que me limpie las gafinas... Pero sí, vamos, para el 2002 tendremos "Pokélos" en GBA, y además el cartucho será compatible con la versión Game cube. Lo único, que no hay imágenes todavía.

▶ SIMPÁTICO ANÓNIMO DE SEVILLA
(por teléfono, y nerviosillo)

En ISS 2000 para N64, cuando llevo editados unos doce equipos, sale un mensaje diciendo que no se pueden grabar más datos. El controller es nuevo y tiene todo el espacio para ISS. ¿Es culpa de mi cartucho?, ¿del controller?, ¿o acaso es un fallo no subsanado por Konami que aparece en todas las unidades del juego? Que alguien me diga algo porque nadie se hace cargo del problema: ni la tienda, ni Nintendo, ni Konami.

■ Muy mal. Resulta que sí, que después de editar 16 equipos completos, con sus correspondientes suplentes, gerentes, porteros, y señoras de la limpieza... ¡NO DEJA SEGUIR EDITANDO NADA! ¡AORGH! Y aunque sólo sea cambiando la primera letra del nombre de 396 jugadores, no deja más. No hay nada roto, ni fallos en el cartucho. Si acaso, el fallo está en la capacidad del Controller Pak. Vamos, que no todo el mundo puede llamarse Juan Gerundio Agamenon III de Borbón, no puedes tener a todo el mundo con nombres reales.

▶ SERGIO RODRÍGUEZ
(¡la primera carta!, ¡y de Asturias, que está bien lejos!)

Jimmy, necesito tus consejos. Haz uso de tu gran memoria y sácame de estos apuros:
1. ¡¡Oh, sabio Jimmy!! Olvidando que son de diferentes géneros, ¿qué juego me recomiendas: Banjo-Tooie, Indiana Jones o Aydin Chronicles?
2. ¿Cuándo crees que tendremos entre nuestras manos una magnífica Game Cube? ¿Este año tal vez?
3. Sabiendo que esta revista es oficial de Nintendo, ¿crees que cuando salga la NGC regalaréis demos jugables como hacen vuestras revistas hermanas oficiales?
Bueno, Jimmy, te agradecería que me respondieras la primera pregunta seriamente, estoy en crisis económica y debo escoger un juego que sea la caña. Gracias. Ya te envío el jamón por correo urgente, ¿eh?

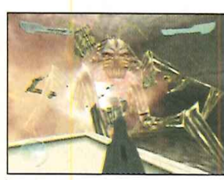
■ ¡Oh, un hueso! ¿Qué me ha llegado por correo? Pues gracias por guardármelo, en el fondo sois muy buenos los chicos de NA. Esto... A ver, Sergio, con un orden:
3. Es posible. ¿A cuál te gustaría jugar a ti?, ¿a Jimmy´s Mansion?
2. Cuando soltemos los jamones ajenos, allá por el año que viene, pero sin fecha exacta. Y ahora espera, que me pongo el traje y un mostacho...
1. El pollo y el oso llevan las de ganar, pues Indiana se ha perdido y Aydin... ya veremos.

TRUCOS

NINTENDO 64

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

- Activar trucos: Pausa el juego durante una partida y selecciona la opción "Cheats". Allí "Enter Cheat" y después introduce GOLDENPIE.
- Invencibilidad: GODLY.
- Todas las armas: LOADED.
- Munición ilimitada: SORTED.
- Seleccionar nivel: SKIPPY.
- Invisibilidad: HIDEANDSEEK.
- Velocidad rápida: SONIC.
- Soldado femenino en modo multi-jugador: GODDESS.
- Modo carboncillo: SKETCHY.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES

- Arsenal al completo: NSRLS como password.
- Munición al completo: MMLVSRM.
- Jugar como el General Plastro: PLSTRLVSVG.
- Miniaturas: TNSLDRS.
- Jugar como Vikki: GRNGRLRX.
- Modo mini: DRVLLVSMM.
- Nivel final: DNSTHMN.
- Victoria inmediata: RDHNTRK.

BLUES BROTHERS 2000

Vidas ilimitadas en nivel Chicago: Abre la tapa de alcantarilla con una raya gris. Coge las dos vidas, sal de allí y repítelo hasta que te hartes.

CYBER TIGER

Selecciona cualquier personaje y cambia su nombre por uno de los siguientes para desbloquear los ocultos:

Pers. Oculto	**Nombre**
Alien	Ufo
Festus	Golddgr
Ciclista	Delvis
Kimmi	Rapper
Cindy	Instyle
Little Mark en los 80	Marko
Little Mark en 70	Brat
Tiger	Tigerrrr
Billy de negro	Cybertw
Billy de blanco	Willi
Tiger en los 80	Prodigy
Tiger en los 70	Liltiger
Inga vestida de flores	Retro
Robert	Ice
Traci de leopardo	Safari
Escenario	
Volcano	Sthelens

DONKEY KONG 64

- Cámara: Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- Teatro DK: Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- Fases de bonus DK: Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- Jefes finales: Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- Krusha en multijugador: Bastan 15 hadas.
- Modo Cheat: Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- Niveles de bonus: Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- Los colores de Kasplut: Mira el pelo de Kasplut cuando lo encuentres. Te dirá el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- Minijuego original DK: Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- Minijuego del Jetpac: Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar al jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware.
Por fin encuentra 6 hadas para desbloquearlo.

DESTRUCTION DERBY 64

- Coches ocultos: Gana el campeonato "World" con varios coches.
- Cohete urbano: Gana "Novice" con un oro y cualquier coche.
- Taxi: Gana "Amateur" con un oro usando el Cohete Urbano.
- Camión: Gana el "Pro" con un oro y el Taxi.
- Ambulancia: Gana el campeonato "Legend" con un oro y el camión.
- Buggy: En "Destruction Junction" haz el mejor tiempo en "Time trial" con el cohete urbano.
- Rag Top: En "Alpine Ridge" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Buggy.
- Blue Demon: En "Seascape Sprint" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con el Rag Top.
- Hatchback: En "Terminal Impact" haz el mejor tiempo en "Time Trial" con Rag Top.
- Low Rider: En "Metro Challenge" con Rag Top.
- Woody Wagon: En "Bayou Run", con Rag Top.
- Hot Rod: En "Sunset Canyon" con Rag Top.
- Coche de policía: En "Midnight Rumble" con Hot Rod.

EARTHWORM JIM 3D

Jim diminuto: Mantén pulsado Z mientras pulsas C▲ C▼ C◄ en la pantalla de título. Jim se convertirá en un gusano muy pequeño.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C► C◄ C►

GOLDENEYE 007

Para activar estos trucos, introduce la combinación correspondiente en el menú trucos. Oirás un sonido. Retorna al menú principal y vuelve a entrar en el menú trucos para activarlos.



- Invulnerabilidad: R◄ L▼ ◄ ▲ ▼ R C◄ L C◄ L+R◄ L+R► L C◄.
- Bola de pintura: L▲ C▲ R► L+R C◄ L▲ R C▼ L C▼ L+R C▼ L+R▲ L C▼.
- Modo DK : L+R▲ C► R◄ R ▲ ▲ R► ▲ L+R C▼ L+R ▼, y mantén L+R C◄.
- 2X Lanza Granadas: R▼ R▲ ► L+R C▼ L► R◄ ◄ ▼ ▲ y mantén R C▼.
- 2X Lanza Cohetes: R► L▲ ▼ ▼ R C▼ L◄ L C◄ R▲ R▼, y mantén R C◄.
- Modo Turbo: L▼ L C▼ L+R ▲ R C▼ ◄ R▼ L C▼ ▲ R▼, y mantén L►.
- Sin radar en multi-jugador: R▲ C▼ C◄ C▲ L▼ R▲ C◄ ► R◄ y mantén R►.
- Pequeño Bond: L+R ▼ R▼ L C▼ ◄ R C◄ L+R C▼ ► ▼ R C▼ y mantén R►.
- 2X Throwing Knives: R C◄, L◄ ▲ L+R ► ► L+R C◄ L+R C◄ R▼ R◄, y mantén R C◄.
- Cámara rápida: L C▼ L C◄ C▼ C► C◄ L+R ► C► L+R▲ R C◄ y mantén pulsado L◄.
-Bond invisible: L+R C◄ L+R C▼ L C◄ R C◄ R► L+R◄ L► ◄ L+R C◄ y mantén L▼.
- Cohetes enemigos: L+R C▼ C◄ R C▼ C▼ C▼ L+R C▼ L+R ▲ C▼ R▲, y mantén L▲.
- Cámara lenta: L+R◄ L+R ◄ L+R▼ L+R◄ C► L+R ▼ L+R▼ L▼ C◄ y mantén C▼.
- Silver PP7: L◄ L+R▲ L► L+R▲ L+R C◄ ◄ L+R◄ L+R▼ C▼ L+R►, y mantén L+R◄.
- 2X Cuchillos: R C▼ L► R C◄ R► L+R► L+R▲ L▼ R◄ L► y mantén L C◄.
- Munición infinita: L C◄ L+R ► C► C◄ R◄ L C▼ L+R ◄ L+R C▼ L ▲ y mantén C►.
- 2X RCP-90s: ▲, ►, L◄, R▼ L▲ L C◄ L◄ C► C▲ y mantén L+R ▼.
-Gold PP7: Pulsa L+R ► L+R ▼ L▲ L+R▼ C▲ R▲ L+R► L ◄ ▼y mantén L C▼.
- 2X Lasers: L► L+R C◄ L▼ R◄ R▼ L► C▲ ► R► y mantén L+R▲.
- Todas las armas: ▼ ◄ C▲ ► L▼ L◄ L▲ C◄ ◄ y mantén C▼.
- Personajes ocultos en multijugador: En el menú de elección de personaje (modo multi-jugador) resalta a Mishkin o a Moonraker Elite. Ahora, ejecuta estas combinaciones: Mantén L+R y pulsa C◄. Mantén L y pulsa C▲. Mantén L+R y presiona ◄. Mantén L y presiona ►. Mantén R y pulsa ▼. Mantén L+R y pulsa C◄. Mantén L y presiona C▲. Mantén L+R y presiona ►. Mantén L+R y pulsa C▼. Mantén L y presiona ▼.

BANJO KAZOOIE

Mete estos códigos en el castillo de arena del Treasure Trove Cove. Escribe primero CHEAT.

- A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE.
- OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES.
- NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE.
- AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM.
- DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR.
- THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN.
- NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT IN THE NABNUTS TABLE.

Items:
- YOU WONT BE SAD NOW YOU CAN USE THE FLY PAD.
- YOULL BE GLAD TO SEE THE SHOCK JUMP PAD.
- AN ENERGY BAR TO GET YOU FAR.
- GIVE THE BEAR LOTS OF AIR.
- DONT BE A DUMBO GO SEE MUMBO.
- A GOLDEN GLOW TO PROTECT BANJO.
- NOW YOU CAN FLY HIGH IN THE SKY.
- BANJO BEGS FOR PLENTY OF EGGS.
- LOTS OF GOES WITH MANY BANJOS.

Ayudas en el escenario principal:
- THESE GO RIGHT ON THROUGH NOTE DOOR TWO.
- NOTE DOOR THREE GET IN FOR FREE.
- TAKE A TOUR THROUGH NOTE DOOR FOUR.
- USE THIS CHEAT NOTE DOOR FIVE IS BEAT.
- THIS TRICKS USED TO OPEN NOTE DOOR SIX.
- THE SEVENTH NOTE DOOR IS NOW NO MORE.
- BOTH PIPES ARE THERE TO CLANKERS LAIR.
- YOULL CEASE TO GRIPE WHEN UP GOES A PIPE.
- ONCE IT SHONE BUT THE LONG TUNNEL GRILLE IS GONE.
- DONT DESPAIR THE TREE JIGGY PODIUM IS NOW THERE.
- THE GRILLE GOES BOOM TO THE SHIP PICTURE ROOM.
- SHES AN UGLY BAT SO LETS REMOVE HER GRILLE AND HAT.
- ITS YOUR LUCKY DAY AS THE ICE BALL MELTS AWAY.
- WEBS STOP YOUR PLAY SO TAKE THEM AWAY.
- GRUNTY WILL CRY NOW YOUVE SMASHED HER EYE.
- UP YOU GO WITHOUT A HITCH UP TO THE WATER LEVEL SWITCH.
- YOU WONT HAVE TO WAIT NOW THERES NO CRYPT GATE.
- THIS SHOULD GET RID OF THE CRYPT COFFIN LID.
- THEY CAUSE TROUBLE BUT NOW THEYRE RUBBLE.

Abrir niveles:
- THIS COMES IN HANDY TO OPEN SOME WHERE SANDY.
- THERES NOWHERE DANKER THAN IN WITH CLANKER.
- THE JIGGYS NOW MADE WHOLE INTO THE MANSION YOU CAN STROLL.
- GOBIS JIGGY IS NOW DONE TREK ON IN AND GET SOME SUN.
- THIS ONES GOOD AS YOU CAN ENTER THE WOOD.
- THE JIGGYS DONE SO OFF YOU GO INTO FREEZEEZY PEAK AND ITS SNOW.
- NOW INTO THE SWAMP YOU CAN STOMP.

▼, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". Oh, qué lindas "verolas".

JET FORCE GEMINI

- Arcoiris "extra": Coge 100 cabezas de hormiga para desbloquearlo en el "cheat menu". Resulta un pelín sangriento....

- Chavalines Jet Force: Bastan 200 cabezas para convertir a los protas en niñines.

-Ants Into Pants: 300 cabezas.

KNOCKOUT KINGS 2000

- Guantes gigantes: Pausa el juego durante una partida y pulsa ▲ ▼ ▲(2) ▼.

- Luchadores cabezones: Ahora prueba ◀ ▶ ◀(2) ▶.

LEGO RACERS

- Salida rápida: Mantén el botón acelerar cuando aparezca el "1" de la cuenta atrás.

- Modo trucos: Selecciona "Build" en el menú principal y luego "New Racer". Ahora escribe uno de los siguientes nombres en la pantalla "Make License". Después de seleccionar la última letra, pulsa abajo en lugar del botón para dejar el cursor una posición por debajo de la última letra. Después ve a "Build Car" y crea cualquier tipo de coche. Los trucos sólo son accesibles en "Test drive"

- Coches de palo: NCHSSS.

- Sin ruedas: NWHLS.

- Sin piloto: NDRVR.

- Modo turbo: FSTFRWRD.

-La velocidad no baja si te sales de la pista: NSLWJ.

-Coche cohete: FLYSKYHGH.

-Circuito Rocket Racer Run invertido: LNFRRRM.

-Sólo ítems de ataque: PGLLRD.

-Sólo ítems mina: PGLLYLL.

-Sólo ítems turbo: PGLLGRN.

-Sólo ítems de agarre: RPCRNLY.

-Ítems siempre al máximo: MXPMX.

-Desactivar todos los trucos: NMRCHTS.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Estadísticas: Pulsa A B durante el juego.



MICKEY'S SPEEDWAY USA

- Salida rápida: Pulsa A inmediatamente después de la tercera luz verde.

- Monedas negativas: Gana oro o platino en Traffic Troubles invertido.

- Velocímetro digital: Haz oro o platino en Motorway Mania invertido.

- Corredores diminutos: Lo mismo pero en Freeway Phobia invertido.

- Dewey: Gana el oro en todos los circuitos con dificultad amateur.

- Louie: Gana el oro en todos los circuitos con dificultad intermedia.

- Arcoiris Goo: Gana oro o platino en los primeros tres circuitos con dificultad amateur.

- Botón Heckle: Gana oro o el platino en los primeros tres circuitos con dificultad intermedia.

- Intentos ilimitados: Gana oro o platino en los primeros tres circuitos en tres niveles de dificultad.

- Desactivar los turbos: Gana oro o platino en el cicuito Victory Vehicles invertido.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

- Low rider trucks: YRDR como password.

- Misiles infinitos: Y_WNT_T.

- Gut bomb: BRPS.

- Modo turbo: CFFNYN.

- Foto del equipo: JMPNG.

- Jet-pack power: Mantén L R y pulsa ▶ ▲ ▼. Pulsa Start en la pantalla del título.

Level: Password
PRINCIPIANTE

RuinsG: [Flecha arriba][Estrella] NJ2L0
Junk Yard: J[Estrella]XQYN4G
Voodoo Island: P [F. izquierda] 3W4TC [Estrella] [F. izquierda] F[F. arriba].
Greenhill Pass: 5[Flecha arriba]627WFX9[Flecha izquierda]23G
AztecValley: YYC5D2 L3F[Flecha derecha] 89[Flecha abajo]8[Flecha derecha]B7 Intermediate
Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT [Flecha derecha]XRN
Voodoo Island: PJPSW R0[Estrella]89R
Greenhill Pass:SBSV2 [Estrella]3XBC[Flecha arriba]4[Flecha abajo]
Wasteland: VBVY2X60 [Flecha abajo]FD7B2M
Aztec Valley: YFY1509 3H[Flecha izquierda]G [Flecha arriba][Flecha abajo]5675
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89[Flecha arriba]G4N

EXPERT

Greenhill Pass: SKST [Estrella]SDW[Flecha arriba]C61R
Wasteland: VOVWXV GTDF9463R
Aztec Valley: YGY209Y J2G[Flecha izquierda] C796462
Alpine Challenge: 10123 1M5 JLF[Flecha arriba] C979S0D
Death Trap: 404564P 8M[Flecha derecha] [Flecha izquierda] DFC[Flecha arriba] CV32KC

NBA LIVE 2000

- Obtén Michael a Jordan como un agente libre: Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres.



Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.

- Desbloquear Isiah Thomas: Consigue15 robos de balón en el nivel "Superstar".

NBA JAM 2000

- ¡¡A correr!!: Comienza un juego en "Exhibición". Hazte con la bola y pulsa L Z o R Z.

- Campos ocultos: Vence a los 29 equipos en Torneo y Jam para desbloquear las pistas Night y Beach.

PERFECT DARK

Para hacer esto vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario facilillo con EasySims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. En vez de eso, selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". Una movida importante es que el escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro, ya sabes, King of the Hill,...

RIDGE RACER 64

- Estela: Pulsa ◀ durante una repetición.

- Modo espejo: Empieza un juego sin cargar ni salvar, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y estámpate contra el muro. Continúa acelerando hasta que lo atravieses.

ROAD RASH 64

- Daño x2 ilimitado: L (4) R(4) en el menú.

- Daño x4 ilimitado: L (2) R(2) L ▲ ▶ Z.

- Ver la información de desarrollo: ▶ (2) ◀ (2) L Z ◀ ▲ en el menú.

- Todas las armas: ▲ (4) ▼ L ◀ Z en el menú.

- Scooters: ▼ ▶ ▲ ◀ Z(2) L ◀ en el menú.

- Motos super rápidas: ▲ ◀ (2) L R ▼ Z en el menú.

- Motos y circuitos: ▲ ◀ (2) ▶ L R ▼ Z en el menú principal.

- Nivel muy difícil: ▲ ◀ ◀ ▶ L R ▼ Z en el modo thrash.

- Ser poli: Z ◀ ▼ ◀ Z L R ▼ en el menú.

- Corredora femenina: ▶ ◀ Z L R ▲ en el menú principal.

- Nivel 2: R ▶ Z R L ▲ ◀ ▲ en el menú.

- Nivel 3: R ▶(3) R ◀ ▼ Z en el menú.

- Nivel 4: R ▶ ▼ ◀ ▶(2) Z L en el menú.

- Nivel 5: Z ▶ ▼ ◀ ▶(2) Z L en el menú.

- Salida rápida: Mantén pulsado A al comienzo de la carrera.

- Colores alternativos: Presiona ▲ o ▼ cuando selecciones moto.

- Permanecer en el suelo: Presiona L después de caer.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

- Todos los vehículos: Pausa durante el juego y presiona ▲ ▼ Z R ◀ ▲ ▼ ◀ ▼ (2).

- Salud al máximo: Pausa y presiona Z ▼ R ◀ Z ▶ ▲ Z R Z.

- Invencibilidad: Pausa y presiona Z R ▶ ◀ ▲ ▼ Z ▼(2) ◀.

- Vidas infinitas: Pausa y presiona R(2) ◀(2) ▼ ▲ ▼ ▲ ▶(2).

- Fricción baja: Pausa y presiona ▲ R(2) ◀ Z(2) ▼ ◀ ▲ ▶.

- Baja gravedad: Pausa y presiona Z R Z R ▼ R(2) ▶(2) R.

- Cohete pesado: Pausa y presiona ▲ ▶(2) R ▶ R Z R(2) ▲.

- Super velocidad: Pausa y presiona Z ▶ ▼ ▲ ▼ R ▲ ▼ ◀ ▲.

- Super salto: Pausa y presiona ▼ ▲ ▼ Z ▲(3) R ▲ Z.

- Super agarre: Pausa y presiona ▼ ◀ ▶ Z ▼ ▶ ▼(3) ◀.

- Super doble salto: Pausa y presiona ▶(2) R ▶ ◀ Z ◀ Z ▼ Z.

-S uper lanzamiento: Pausa y presiona ▼ R ▲ R ▲(2) ▼ ▲ Z ▼.

-Super congelación: Por último, pausa y pulsa ▼ ▲ R ▶ R ▶ ▲ R(2) ▲.

- Super movimiento: Pausa y presiona ◀ ▲ ◀ ▼ Z ▼(2) Z ▼ ◀.

-Desactiva los trucos: Pausa y presiona ▲ Z ▶ ▲ ▼ R ▲ ▼(2) ▲.

THE NEW TETRIS

- Los bloques de la CPU caen más rápido: Introduce "AI2EZ4U?" como nombre en el modo 1P. Luego resalta "OK" y presiona A.

- Borra las líneas totales y resetea las Maravillas: Introduce "01DERS" como nombre en el modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.



- Borra líneas totales, resetea las Maravillas y elimina los récords. Introduce "1N175R4M" como nombre en el modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.

- Kaleidoscopio: Elige la canción "Haluci" en las opciones de audio. Introduce "HALUCI" como nombre en modo1P. Luego resalta "OK" y presiona A.

- Los bloques del jugador caen más rápido: Introduce como nombre en modo1P "2FAST4U". Luego resalta "OK" y presiona A.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Invencibilidad:[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].

- Todas las armas: [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].

- Munición ilimitada: [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].

- Todas las llaves: [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].

- Nivel 1:[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].



- Nivel 2: [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].

- Nivel 3: [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].

- Nivel 4: [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].

- Nivel 5: Introduce [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].

- Sin cabeza: [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].

- Y cabezones: [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].

- Gigantismo: [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].

- Delgadinos: [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].

- Modo enano: [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].

- Modo maniquí: [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].

- Modo boceto: [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Fish] [Jaguar] [Halcón].

- Sin Goureaud: [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].

- Modo Catarrazo: [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].

- Menú nerviosillo: [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].

- Créditos: [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].

- Pausa: [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Para abrir el menú de trucos resalta Options en el menú principal. Después mantén pulsados L R ▲ ▶ y pulsa Z. Para introducir las combinaciones tienes que tener resaltado el correspondiente truco.

- Heavy Car: Presiona R+▼, después L+▲, R+◀, y por último L+▶.

- Super ruedas: Pulsa Z ▼ (3), L R ▲ ▲ ◀ ▶ ▼.

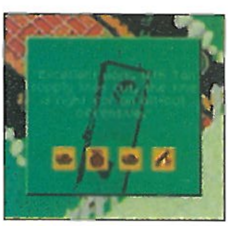
- Circuito invisible: ▶ ▶ L+R+◀ ◀ ◀ L+R+▶.

- Battle Paint Shop: Z ▼ (3) ▼ ▼ (3) ◀ ▼ (3) ▶ ▲ ▲ ▼.

- Acceder a todos los coches: ◀ ▼ (3) ▲ ▼ (3) ▶ ▼ (3) ▼ ▼ (3). Mantén pulsados L R y todos los botones C y presiona Z.

- Niebla multicolor: Mantén pulsados ▲+▶ y presiona L. Después mantén pulsados ▼+▶ y presiona R. Luego pulsa ▶ ◀ ▶ ◀.

GAME BOY COLOR



ARMY MEN 2

Nivel .. Password
1 .... Mortero, Tanque, Mortero, Jeep.
2 .... Jeep, Jeep, Mortero, Avión.
3 .... Tanque, Granada, Tanque, Mortero.
4 .... Rifle, Mortero, Jeep, Avión.
5 .... Mortero, Rifle, Avión, Jeep.
6 .... Mortero, Granada, Rifle, Helicóptero.
7 .... Avión, Granada, Rifle, Tanque.
8 .... Granada, Mortero, Helicóptero, Mortero.
9 .... Tanque, Mortero, Rifle, Tanque.
10 .... Jeep, Helicóptero, Tanque, Mortero.
11 .... Rifle, Mortero, Granada, Mortero.



12 .... Jeep, Helicóptero, Granada, Helicóptero.
13 .... Avión, Avión, Granada, Mortero.
14 .... Avión, Rifle, Avión, Helicóptero.
15 .... Rifle, Helicóptero, Helicóptero, Tanque.
16 .... Helicóptero, Helicóptero, Rifle, Granada.
17 .... Rifle, Tanque, Avión, Mortero.
18 .... Rifle, Rifle, Granada, Jeep.
19 .... Rifle, Jeep, Helicóptero, Granada.
20 .... Helicóptero, Granada, Rifle, Jeep.
21 .... Mortero, Granada, Helicóptero,Jeep.
22 .... Rifle, Tanque, Helicóptero, Rifle.
23 .... Avión, Jeep, Tanque, Mortero.
24 .... Helicóptero, Rifle, Jeep, Mortero.
25 .... Tanque, Granada, Avión, Granada.
26 .... Avión, Tanque, Rifle, Mortero.
27 .... Tanque, Tanque, Jeep, Tanque.
28 ....Jeep, Tanque, Jeep, Mortero.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Todos los niveles y todas las armas:
Introduce **BBBBBBBB** como password para acceder a todos los niveles y todas las armas.

ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel .... Password
2 .... CQPSJ
3 .... MLSPS
4 .... RSFMS
5 .... TPPGN

AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR!

Mensajes Ocultos:
Accede al emulador **EVIL-DOS** en el juego. Introduce una de las siguientes órdenes y obtendrás mensajes ocultos y curiosidades. Estas son las claves:



LASER
BIGGLESWORTH
MOJO
SCOTT
CLONE
AUSTIN
FELICITY
FAT BASTARD

BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

Nivel .... Password
2 .... C76564J
3......................... L88R8TC
4 .... Y539WZG
5......................... NTTJ9KY

BLADE

- Ver la secuencia final:
9?!1N?BKT?51G.



- Ver secuencia oculta:
Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Nivel .... Password
1 .... 3NKFZ8
2 .... 9MD1WV
3 .... XTN4F7
4 .... 5BVPL2
5 .... 9D6F0S
6 .... TSCNB4
7 .... CSJTQZ
8 .... BNPXZ9
Final GH9MR

CHICKEN RUN

Nivel .... Password
2 .... Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3 .... Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4 .... Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5 .... Honor, Corona, Diamante, Corona.
6............ Valor, Diamante, Cruz, Plata.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- Juego completado (desbloquea ciertos extras): Introduce el password R6KZBS7L1CTQMH.
-Desbloquear todos los nivels: Introduce como password esta retahíla R6KZBS7L1CTQMH.

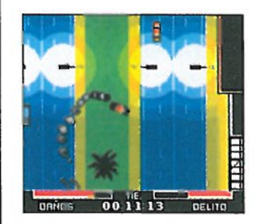
DRIVER

- Menú trucos:
Muy fácil. Sólo tienes que resaltar la opción **"poli secreto"** en el menú principal, entonces pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ con los controles naturalmente. Aparecerá una nueva opción en la que podrás activar y desactivar variados trucos.
-Passwords:
Nivel ..... Password

MIAMI
1 .... **Vete al banco** Careto, Careto, Careto, Careto.
2 .... **Esconde la prueba** Huellas de neumático, Medalla, Cono, Sirena Roja.
3 .... **Persecución barco** Semáforo, Llave, Llave, Sirena Azul.
4 .... **Carrera de destrucción** Cono, Cono, Cono, Medalla.
5 .... **Entrega exprés** Llave, Sirena Roja, Sirena Roja, Semáforo.
6 .... **Cebo Trampa** Llave, Medalla, Huellas de neumático, Sirena Azul.
7 .... **Elimina a DiAngelo** Medalla, Cono, Medalla, Sirena Roja.

LOS ANGELES
8.......... **Roba un coche de poli** Sirena Roja, Medalla, Llave, Huellas de neumático.
9 .... **Lucky va al Doctor** Cono Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Roja.
10 .... **Beverly Hills** Medalla, Medalla, Semáforo, Cono.

NEW YORK
11 .... **Gran Central** Sirena Azul, Llave, Llave, Llave.
12 .... **Trash Granger Car** Semáforo, Huellas de neumático, Sirena Roja, Medalla.
13 .... **Banda de Granger** Llave, Medalla, Medalla, Cono.



14 .... **Brazo derecho de Granger** Sirena Roja, Sirena Azul, Sirena Roja, Sirena Azul.
15 .... **Récord ciudad** Huellas de neumático, Llave, Cono, Semáforo.

GEX 3: DEEP POCKET GECKO

- Misteriosa TV:
4BFBBBM329BBBBBBBB
- Todos los niveles, 24 mandos, 11 vidas y 7 monedas:
DVHVBCK!!!966N841!

EL DORADO

Passwords:
NC8KJT
N9FT6T
NCSW4C
NCZMQC





BUST-A-MOVE MILLENNIUM

- Niveles Ocultos:
Presiona B←→B en el menú principal. Accedes a un montón de fases.

CROC

Empezar en el nivel que quieras:
Nada más sencillo como introducir este password: PQHPBFDHJB. Y con éste: CPNGTQRNFL, lo desbloqueas todo. Verás qué garbeos se da Gex.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Cambiar de personaje
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

HALLOWEEN RACER

Circuitos avanzados:
Introduce **2!!MT9** como password.

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

- Menú Trucos:
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Ahora elige la opción **"Music/Effects"** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- Selección de nivel:
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

LUCKY LUKE: DESPERADO TRAIN

Nivel ..... Password
2............ Dólar, Tarjeta, Pistola, Pistola.
3............ Pistola, Tarjeta, Dólar, Herradura.

MARIO GOLF

- Recomenzar juego:
Presiona **A + B + Start + Select** para reiniciar el juego. ¿Por qué hacer esto? Porque si ves que el golpe que acabas de ejecutar va bastante desviado y la cosa no tiene solución, lo mejor es reiniciar para volver a intentarlo desde el último juego salvado.
- Controlar el logo:
Como curiosidad, utiliza la cruceta para mover el logo de Mario Golf en la pantalla de Press Start.

MARIO TENIS

Dejada al resto:
Cuando recibas el servicio de tu oponente, pulsa botón B y luego A para hacer una dejada. Mándala al lado opuesto del rival y a continuación corre hacia la red. Si el contrario llega, lo hará con un golpe flojo que podrás machacar con facilidad desde tu posición adelantada. Cuando saques tú, también puedes hacerlo, a partir del resto de tu oponente. La estrategia funciona hasta con los últimos rivales del juego.

MR. NUTZ

Pasar de nivel:
Introduce **NNSTTR** como password. Luego, y durante el juego, pausa

TONY HAWK'S PRO SKATER 2





- Introduce **B58LPTGBBBBV** como password para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony Hawk.
- Introduce **BTO7ZTPTTBBV** y obtendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony Hawk.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

con Start y presiona Select para pasar al siguiente nivel.

Nivel	Password
2	DDMMNN
3	NNRRGG
4	CCLLRS
5	JJMPPR
6	SWWTCH

THE MUMMY

Nivel	Password
3-1	[Trébol]178
3-2	1434
4-1	X57[Pala]
5-1	77[Triángulo Invertido]X
6-1	1[Triángulo Invertido] 5 [Triángulo Invertido]
6-2	[Diamante] 9 [Circulo Rojo] 8
6-3	3457

PAPERBOY

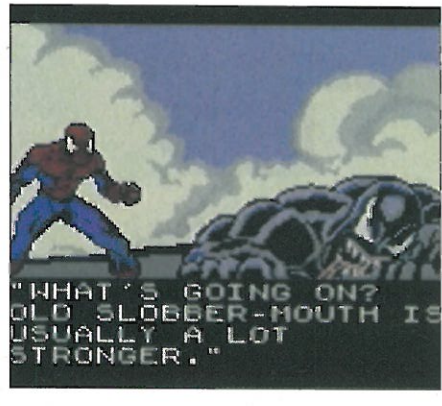
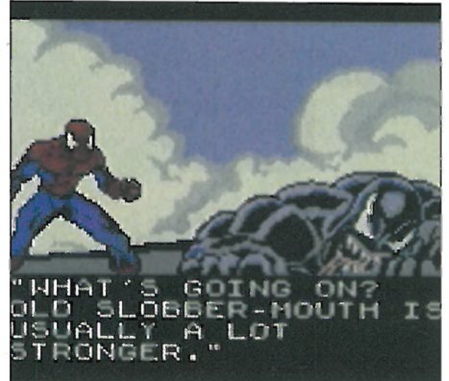
Todas las bicis:
Gira hacia la izquierda en cuanto tu bici empiece a rodar. Entonces pulsa **Start, A(3), B, Select, A, B y Start.** La pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente y, ¡¡todas las bicis!!

PAPYRUS

Nivel	Chico	Chica
1	F+51	KN4K
2	3DTS	1-QB
3	F80W	GND9
4	9N87	JV-B
5	WX-0	CR73
6	1-SN	RPD9
7	H1WR	JNTX
8	C2VX	F-T-
9	1-KS	3BWX
10	GTCP	DS+Q
11	X9M-	TB81
12	8Q63	7R+D
13	8NRR	59GN
14	1KK2	R4PX
15	-07L	9NWN
16	VTGT	92B0
17	ZHNK	5SNC
18	X3FB	N0-3



SPIDER-MAN

Pantalla	Password
Venom	H4BBC
Venom vencido	GVCBF
Venom y Lizard Man vencidos	QVCLF
Laboratorio de Connor	G-FGN
Final	S8KR6

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Nivel	Password
2	Genio, Obrero, Tímido.
3	Astronauta, Tímido, Genio.
4	Tímido, Panadero, Obrero.

POWERPUFF GIRLS BAD MOJO

Desbloquear a un nuevo personaje:
Sólo tienes que introducir CHEMICALX en la pantalla de passwords para poder jugar con Buttercup. Estudia sus movimientos para poder sacarle el máximo partido posible.

PUZZLED

Seleccionar nivel:
Introduce "EL***" como password, donde *** corresponde al número de nivel (de 001 a 150).

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Personajes (Passwords):
-George: SM14N1230.
-Lizzie: S4VRS4560.
-Myukus: N0T3T3210.
-Ralph: LVPVS7890.
-Personajes Alien: B1G4L3210 y SRY3D3210 para desbloquear dos personajes Alien.

RAYMAN

- 99 vidas:
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- Mapa Completo:
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- Energía al completo:
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- Todos los poderes:
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- Luchar como Kemo Claw:
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación: ←←←→→→←→←→.
- Luchar como Nat Daddy:
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←←←→←→←.
- Luchar como Damien Black:
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente: →←→→←←→→→←←←.

X-MEN: MUTANT WARS



Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

- Correr contra Sebula:
Derrota a los cuatro corredores en un planeta.
- Pod de Sebulba:
Derrota a Sebula para arrebatarle su Pod.
- Replay:
Si completas todos los circuitos y ganas la nave de Sebulba podrás acceder, a través del menú records, a la repetición de tu última carrera.

STAR WARS: OBI-WAN'S ADVENTURES

Nivel	Nombre	Password
2	Trade Federation Landing Craft	BQVQK
3	Naboo Swamp	WNLRM
4	Naboo Swamp and Sacred Place	SDGNK
5	Coruscant	CNLML
6	Gatoacombs of Theed	BXGTG
7	Streets of Theed	QSRVJ
8	Queen Amidala's Palace	TKGJZ
9	The Final Battle	LPZCP

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- Luchar contra Akuma:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- Luchar contra M.Bison:
Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:
Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que manos a la obra.

SUPER MARIO BROS DX

Comenzar con 10 vidas:
Salva y sal del juego cuando sólo te quede una vida. Ve a "Toy Box" y escoge "Fortune Teller". Levanta cartas hasta que te salgan **5 vidas.** Vuelve al juego guardado y, después de perder la primera vida, empezarás con 10.

TOM Y JERRY

Nivel	Password
2	Ratón Ratón Gato | Ratón Gato Perro | Pato Gato Ratón
3	Gato Pato Gato | Ratón Ratón Ratón | Pato Perro Gato
4	Pato Pato Gato | Ratón Gato Ratón | Pato Perro Perro
5	Perro Perro Gato | Ratón Perro Perro | Pato Gato Ratón

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- Vidas infinitas:
FJVHDCK.
- Munición ilimitada:
ZXLCPMZ.
- Seleccionar nivel:
XCDSDFS.
- Passwords:

Nivel	Fácil	Medio	Difícil
2	SDFLMSF	VLXCZVF	CJSDPSF
3	DVLFDZM	DPSDCVX	CMSDKCD
4	VFDSGPD	ZMGFSCM	SPFPWLD
5	CSDJKFD	HWKLFYS	TPDFQGB

ULTIMATE PAINTBALL

Nivel	Password
2	9GSMJY2K
3	16FWJJET
4	1B5WJWTO
5	130WJBOY
6	CXXWJROB
7	C3SWJXIA
8	665WJQIU
9	9Z0CJTAK
10	13DQJIAU

WACKY RACES

- Todos los corredores y circuitos:
Password:MUTTLEY.
- Victoria rápida:
Selecciona el modo campeonato y, estando en primera posición, pulsa Start + Select + A + B.

WARIO LAND 3

- Vidas extra:
Pausa el juego y pulsa Start 16 veces. Un icono aparecerá en el indicador de vidas. Mantén A + B y presiona ← y → para elegir el número.

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

Passwords para pasar de nivel:
- Garage: Hueso, Hueso, Pisada, Tanque



- Cafetería: Ficha de dominó, Hueso, Llave, Pisada.
- Cruella: Juguete, Hueso, Hueso, Hueso. Si consigues derrotar a Cruella obtendrás nuevos passwords para desbloquear los mini-juegos.

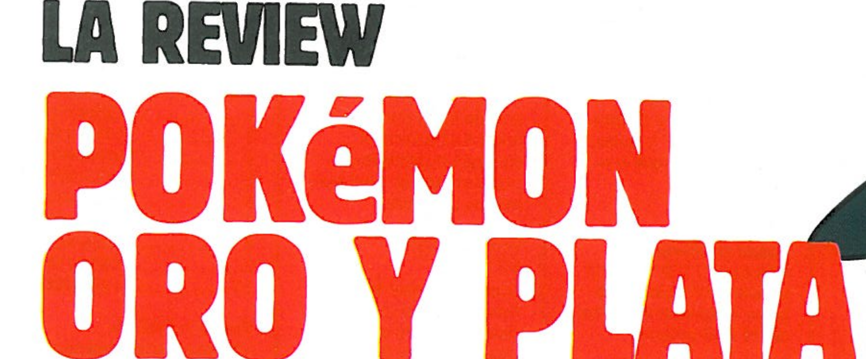
WORMS ARMAGEDDON

Nivel	Password
Jungle1	2512
Cheese1	2563
Medical1	1655
Desert1	4216
Tools	5226
Egypt	1245
Hell	2643
Treehut	4136
Garden	5413
Snow	3266
Constyrd	2255
Pirate	3631
Fruit	1451
Alien	3644
Circuit	4333
Medieval	6316

X-MEN: MUTANT ACADEMY

- Jugar con Phoenix:
Pulsa ↓→↓↑←→B + A en la pantalla de título y desbloquearás a este potente personaje.
- Jugar con Apocalypse:
Pulsa →←↑↓←↑**A + A** en la pantalla de título. Lo mismo para Apoca.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

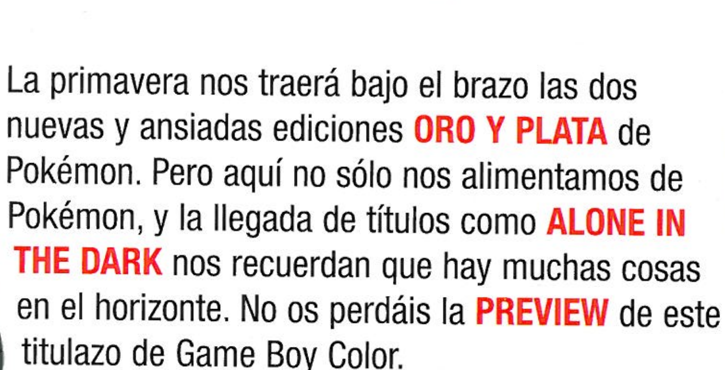


LA REVIEW

POKéMON ORO Y PLATA

¡¡Descúbrelos a todos!!

Nintendo Acción ya prepara una review espectacular en la que sacamos todo el jugo a las dos nuevas ediciones que estarán disponibles a partir del 6 de abril. Nos hemos propuesto llegar más lejos que nadie, así que esta review no te la podrás perder...



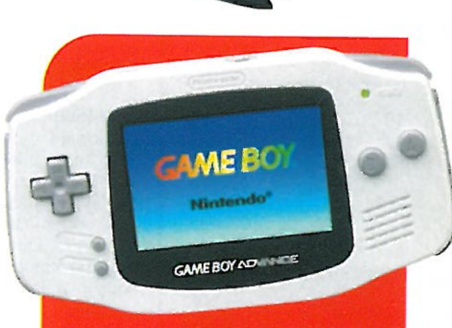


ALONE IN THE DARK

La primavera nos traerá bajo el brazo las dos nuevas y ansiadas ediciones **ORO Y PLATA** de Pokémon. Pero aquí no sólo nos alimentamos de Pokémon, y la llegada de títulos como **ALONE IN THE DARK** nos recuerdan que hay muchas cosas en el horizonte. No os perdáis la **PREVIEW** de este titulazo de Game Boy Color.

¿Os suena Game Boy Advance? Pues entonces os alegrará saber que hemos conseguido una y que vamos a contaros nuestras experiencias con ella, primeros juegos incluidos.

N64 está todavía en el candelero y en nuestro próximo número podréis ver las mejores novedades que se acercan para ella: Conker Bad Fur Day, Aydin Chronicles, Scooby Doo, Mario Party 3 serán sólo algunas de las estrellas invitadas.



GAME BOY ADVANCE YA ESTÁ EN LAS CALLES DE JAPÓN

¡¡TODO SOBRE SU LANZAMIENTO!!

PRIMEROS JUEGOS, NOVEDADES, FUTURO...

¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!

ELIGE TU OPCIÓN

1

RELOJ

POR SÓLO 5.400 PTS.

DISFRUTA EN TU CASA DE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y DE ESTE ESTUPENDO RELOJ GAME BOY



ARCHIVADOR

POR SÓLO 5.400 PTS.

TODOS TUS EJEMPLARES A MANO



2

20% DE DESCUENTO

O SI LO PREFIERES APROVÉCHATE DEL **20% DE DESCUENTO** (5.400 -20% = 4.320 PTS). RECIBIRÁS **12** NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO **10**.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº97 Diciembre

GUÍAS:
- WarioLand 3
- Turok 3
- Operation Winback
- Pokémon



Nº98 Enero

GUÍAS:
- Mario Party 2
- Perfect Dark
- Tomb Raider
- Pokémon



Nº99 Febrero

GUÍAS:
- Majora's Mask
- Mario Tenis
- Mario Party 2
- Perfect Dark GB
- Pokémon Amarillo
- Tomb Raider



Nº100 Marzo

GUÍAS:
- Perfect Dark
- Majora's Mask
- ISS 2000

TAPAS

¡PIDE TU ARCHIVADOR!

POR SÓLO 950 PTS.

Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



ENTRA EN EL MÁGICO MUNDO DE DISNEY





www.disney.co.uk/disneyinteractive/



www.activision.com









DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70